ЧТО ПРОИСХОДИТ В ИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА САМОМ ДЕЛЕ ?




**№27-28 (40-41)** 28.06 — 4.07.1999
**Щотижнева газета «Мій комп'ютер».**

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

AGE of EMPIRES II The Age of Kings

Might and Magic VII FOR BLOOD AND HONOR

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE RACER

**Добрый день, дорогие гости! Мы ждали вас в нашем Игрограде и даже специально подготовили новую экскурсионную программу. Для начала загляните в свежеотпечатанные страницы наших «Игроградских вестей». Их главный редактор Ян Эндрю наверняка сможет вас заинтересовать последними городскими сплетнями.**

## Сплетни

*Hasbro Interactive* подписала пятилетнее соглашение с *Formula 1*. Президент компании Том Дюзенберри заявил, что это «ключевой стратегический шаг в реализации наших планов относительно рынка гоночных симуляторов». Если учесть, что ранее фирма приобрела лицензии *NASCAR* и *Grand Prix 500*, а также заключила контракт с Джеффом Краммондом, известным «симуляторным» разработчиком, то следует ожидать чего-то грандиозного

Увы, но выход adventures ***Legacy of Kain: Soul Reaver***, обещанный *Eidos*




*Interactive* на июнь месяц, откладывается минимум еще на месяц. Как объяснили разработчики, это связано с тем, что игра проходит тестирование. Но как бы то ни было, сроки выпуска еще вполне укладываются в первоначальные планы паблишера.

По информации от *Presto Studios*, их action/adventures от третьего лица a la *Tomb Raider*, называющийся ***Beneath***, не был закрыт полностью — просто проект на время «заморозили». Но, скорее всего, судьба игрушки зависит не от создателей, а от паблишера, *Activision*. В настоящее же время корпорация работает над игрой *Insurrection* и вполне вероятно, уже не вернется к достаточно интересному Beneath.

Компания *ASC Games* ищет бета-тестеров для своего нового 3D-шутера с элементами RPG на Unreal-движке и с очень навороченным сюжетом. Он называется ***Werewolf: The Apocalypse***. Всех желающих ждут на **http://www.ascgames.com/bbs/NonCGI/Forum4/HTML/000156.html**. Ну, а до третьего




квартала 99-го года на рынок планируют запустить саму игру. Кстати, запаситесь PII-233 и 32 Мб памяти — это именно то, что вам понадобится. Пока.

James Schmaltz, разработчик ***Unreal Tournament***, на своем форуме официально объявил, что только после того, как игра отправится на тиражирование (а случится это еще не скоро), будет выпущена демо-версия.

Возможно, летом 2001 года на экранах появится кинолента, созданная по мотивам драчливого приключенческого сериала ***Final Fantasy***. Уже утвержден список актеров на основные роли. Среди них хочу выделить известных Алека Болдуина и Дональда Сазерленда. Актеры, конечно, видные. Только вот получатся ли из них узкоглазые бойцы с огромными мечами☺?

Разработчики 3D-shooters ***Tribes 2*** не собираются включать поддержку Glide в игру, а вот под OpenGL все должно работать замечательно. Кстати, без 3D-ускорителя игра точно не запустится.

## Ждем!

Из глубоких недр *MicroProse* просочилась информация о глубоко секретном проекте, разрабатывающемся в рамках сериала *X-COM*. Итак, шестой части все же быть! Предварительно известно следующее (все же надо учитывать, что игра на очень ранней стадии реализации): название — ***Genesis*** (рабочее, естественно), основа для создания — все первых три части, время действия — 2086 год, оружие — в соответствии с эпохой, а вот враги... их соберут со всех ранее вышедших частей: *Enemy Unknown*, *Terror From The Deep* и *Alliance*. Скорее всего, это будет помесь стратегии и squad combat, хотя еще не решено, реалтаймовая это игра или пошаговая. Полная неясность относительно даты релиза — вообще нет никакой информации. А жаль☹, хоть впадай в спячку...

Уже в декабре *MicroProse* предполагает выпустить продолжение ***MechWarrior 3***. Но это еще не все. В ноябре ожидается ***Mech Commander Compilation***. Никаких подробностей пока нет, но, видимо, к зиме все срочно пересядут с колесных агрегатов на шагающие. А что, по сугробам сподручнее ходить, не буксовать же в них☺.

Компания *RadioActive Software* собирается выпустить набор дополнительных миссий для *Half-Life* под общим названием ***Half-Life: Chronicles***. За основу взят первоначальный сценарий Half-Life, только разработчики хотят показать несколько альтернативных линий развития сюжета, типа «а что было бы, если вот тут он повернул не налево, а направо» (например, в одном из эпизодов ситуация будет разворачиваться после того, как Gordon принял предложение о работе). Планируется, что все эпизоды станут доступны через встроенный в игру *Mod Browser* (необходима версия 1.009), но данные о сроках релиза пока отсутствуют.

Компания *Bullfrog* намерена продолжить серию стратегических игр о хранителе подземелий. ***Dungeon Keeper 3*** уже запущен в производство. Игра будет использовать не только модифицированную версию нынешнего движка, но и новые графические технологии. Дата выхода пока еще не известна, но, скорее всего, это лето 2001 года. А пока в вашем распоряжении мультфильм из будущей игры. Его мы сможем найти на диске с Dungeon Keeper 2.

## Демо-версии для всех!

Типичная RPG от первого лица с поддержкой акселераторов. Девять рас, среди которых мне попались вообще неизвестные, 12 гильдий, более 100 заклинаний, порядка 500 монстров и 500

**Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №27-28(40-41), 28.06.1999.**

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 458-42-22, 458-17-13. E-mail: info@mycomp.com.ua

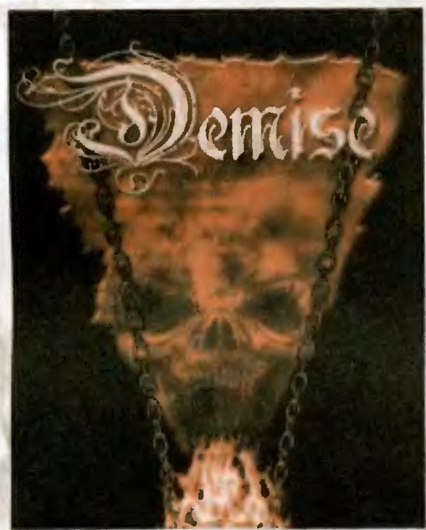
**Продюсер і шеф-редактор:** Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин (пейджер (0-69) №12899); **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Оксана Пашко, Олексій Деєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua); **Геймові редактори:** Юхим Беркович; Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

**Кольороподіл:** видавництво «TV-ПАРК»

**Друк:** комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 29.06.99 Зам. № 0534724



**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ**




объектов игрового мира — все это только краткое описание возможностей игры ***Demise: Rise of the Ku'Tan***. Первоначально ее хотели назвать *Infinite Worlds*, а издателем собирались выступить знаменитый *Interplay*. Но что-то не сложилось. Шло время, и вот ее разработчик, *VB Design*, выложил на своем сайте бета-версию игры (93 Mb). Посмотрите? Вот перечень сайтов для скачивания — **http://www.vbdesigns.com/demise/getdemise.shtml**. Правда, в ней обнаружили несколько десятков «багов», ну а что вы хотели от беты? Вот свеженький патч — берите оттуда же, где «грузились» демкой☺.

**К**омпания *Daydream Software* выложила демо-версию своей новой игры ***Traitor's Gate*** (**http://www.traitors-gate.com/download/index.html**), о которой можно сказать следующее — приключения с видом от первого лица в обстановке настоящего Tower Of London.

## Пошла, родимая!

***KingPin: Life of Crime*** от *Xatrix Entertainment*, который мы в свое время охарактеризовали как 3D-action с ролевыми элементами, пошел на штамповку и появится в магазинах до конца месяца.

**Д**ополнение к *Unreal*, получившее название ***Return to Nali*** (помните, о нем мы писали), отправлено в печать. Об этом гордо заявил паблишер — *GT Interactive*. Отличия от основной версии следующие: 3 новых монстра (Predator, Spinner и Terran marine — он-то откуда взялся?), 3 новых типа оружия (Combat assault Rifle, Rocket Launcher и Grenade Launcher) и элементы графической реализации. Плюс 12 уровней основной кампании и 6 уровней мультиплейера. Чуть не забыл, игра не будет работать без основного диска Unreal'а, увы☹...

**К**стати, *Anvil Studios* закончила разработку дополнительных уровней для *Unreal* мультиплейера. Стоит отметить особенности моделирования среды — вам предстоит воевать в недрах и немного на поверхности астероида, где весьма низкая гравитация (тут можно повстречать кратеры, подземные перерабатывающие заводы, уничтоженные корабли инопланетян и т.п.). Чтобы передать все особенности реалистично, добавлено 75 новых текстур. Забрать можно по адресу — **http://anvil-studio.com/games/levels/DMRockNRoll.zip** (5 210 kb).

**П**ошел в печать и скоро появится в магазинах квест ***Discworld Noir***, повествующий о дальнейшей судьбе мира-диска, который покоится на спине огромной черепахи. Игра создана на основе юмористических романов Терри Прачета о приключениях мага-растяпы. Еще раньше на мотивам этих произведений вышли два великолепных квеста с общим названием *Discworld*. Последние пользуются большой популярностью благодаря качественной графике и захватывающему сюжету. Думаю, что и третья часть не подкачает.

**С**овершенно бесплатный *бильярд* лежит на **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/poolpkg2.exe** (1 426 kb). Очень симпатичная графика, правда, требующая ускоритель.

*Ludus Design*, наконец-то, завершила работу над своим первым проектом ***Quadra***. Судя по скриншотам, это — очередной вариант тетриса, но многопользовательский (через TCP/IP). Лежит по адресу — **http://ludusdesign.com/download/quadra101.exe** (4 287 kb).

**В**есьма оригинальный мод для *Quake II* под названием ***Gunslinger Quake II*** можно забрать с **http://thegate .gamingsector.com/files/gunslinger.zip**




(8751 Kb). Вся его прелесть в том, что игровые события происходят на Диком Западе, так что можете побывать в шкуре ковбоя. Превосходный вестерн: 10 новых, чисто ковбойских типов вооружения (на пяти типах патронов), четыре новых предмета, 7 артефактов для мультиплейера и еще много всякой всячины.

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | *Ефим БЕРКОВИЧ.* Age of Empires II. The Age of Kings, с. 4-5. | 8 |
| **2.** | *Андрей ЯСЕНКОВ, Ефим БЕРКОВИЧ.* Игрострой, с.6-7. | 5 |
| **3.** | *Василий ПОПОВ.* Drakan. Order of the Flame, 8-9. | 7 |
| **4.** | *Василий ПОПОВ.* Громада, с.10. | 5 |
| **5.** | *Богдана КОЗАЧЕНКО.* Star Wars. Epizode I, с. 11, 16-17. | 7 |
| **6.** | *Андрей ЯСЕНКОВ.* Might and Magic VII. For Blood And Honor, 12-15. | 10 |
| **7.** | *Василий ПОПОВ.* Хоббит. Туда и обратно 2. Камень смерти, с.18. | 4 |
| **8.** | *Владимир ЛЫСЕНКОВ.* Военно-сетевые силы, с.19. | 1 |
| **9.** | *Владимир ЛЫСЕНКОВ.* Need for Speed. High stakes, с. 20-21. | 5 |
| **10.** | *Василий ПОПОВ.* Театр теней, или Опасная игра, с. 22-23. | 5 |
| **11.** | *Василий ПОПОВ.* Magic: The Gathering, с.24-25. | 7 |
| **12.** | *Андрей ЯСЕНКОВ.* UFO — враг не пройдет, 26-27. | 8 |
| **13.** | *Ефим БЕРКОВИЧ.* Jagged Alliance 2, 28-29. | 10 |
| **14.** | *Наталья ГРАДОВАЯ.* Приключения Кузи. Энциклопедия боевика, с. 30-31. | 7 |

**КОНКУРС !!!**

Условия конкурса на обороте



**Для участия в конкурсе впишите свои данные:**

Ф.И.О.____________________

Почтовый адрес (телефон).____________________

**А вот эти средневековые замки — свидетельства давно минувших дней. Хотя и сейчас кое-кто строит в таком же стиле — вот, к примеру... А тот отблеск огоньков в стекле вовсе не пожар — это въезжают в здание потомки первых стратегов — королей, чье время можно смело назвать эпохой.**

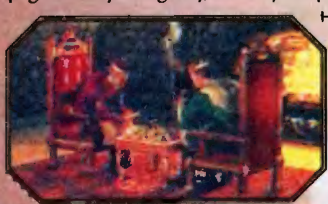


# Age of Empires II: The Age of Kings

Ефим БЕРКОВИЧ

***Жанр:*** *стратегия в реальном времени.* ***Разработчик:*** *Ensemble Studios.* ***Издатель:*** *Microsoft.* ***Ориентировочная дата выхода:*** *октябрь 1999 года.* ***Системные требования:*** *— PC Pentium 133 и выше, 32 Мбайт оперативной памяти, Vga монитор 256 цветов разрешение 800x600*

Читателям нашей газеты не надо лишний раз рассказывать о популярности жанра стратегий в реальном времени. Со времен Дюны 2 он пользуется заслуженной любовью среди многочисленных тактиков и стратегов во всем мире. Естественно, такая популярность не могла остаться незамеченной. И очень многие производители программного обеспечения кинулись выпускать все новые и новые игры в этом жанре. К сожалению, практически все они так и остались клонами. Казалось, лидерству двух ведущих компаний — *Westwood* и *Blizzard* — в этом жанре ничего не угрожает. Но на РТС обратил свое внимание мировой лидер по производству программного обеспечения *Microsoft*. И как ни странно, их дебют был весьма и весьма удачен. Первая *«Эпоха империй» (Age of Empires)* на выставке *E3*, проходившей в прошлом году, разделила первое место с таким суперхитом, как *Старкрафт (Starcraft)*. Естественно, не заставили себя ждать и аддоны: *«Расцвет Рима» (Rise of Rome)* и *«Золотая эпоха империй» (Age of Empires gold)*, в которых фанаты этой игры могли повоевать новыми расами и испытать свои тактико-стратегические способности в новых сценариях. Но время неумолимо бежит вперед, и уже достаточно скоро нам обещано новое, ни на что не похожее продолжение суперхита «Эпоха Империй 2» *(Age of Empires II)* или, попросту говоря, «Эпоха Королей» (The Age of King).



Те из вас, кто прошел первую часть игры или ее аддоны, наверное, помнят, что сюжеты кампаний, да и эволюция народов в целом завершались где-то на уровне начала средних веков. Да это и не удивительно: те же вавилоняне или египтяне потеряли к этому времени свое влияние на развитие мировой цивилизации. Ее центры переместились в Европу и на Дальний Восток — в Японию и Китай. Понятно, почему в «Эпохе королей» будут присутствовать представители именно этих цивилизаций — от бриттов и германцев до японцев. У каждой из цивилизаций будут свои преимущества и недостатки. К примеру, франки смогут гордиться самой мощной рыцарской конницей и самыми дешевыми замками. А у представителей далекой Японии самая лучшая пехота — самураи.

Но тринадцать различных народностей (а именно столько их и будет в «Эпохе королей») и уникальные юниты у каждой из них — это далеко не все, чему порадуются приверженцы этой игры. Значительно будет переделан AI компьютера. Так, ваши боевые модули после клика на соответствующей иконке смогут выполнять такие команды, как *Охранять*, *Патрулировать* и *Следовать*, что, несомненно, добавит не одно новое тактическое решение при выборе возможного способа ведения битвы. Будет увеличено и количество возможных юнитов в одной группе. Кликнув два раза на любом выбранном юните, вы автоматически объедините в группу все модули подобного типа. И если для боевых юнитов подобная возможность не имеет особой ценности, то для крестьян, направляемых на ремонт какого-либо сооружения, это будет весьма удобно. Ведь раньше как



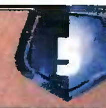
**Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»**

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадают в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

**Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» !**

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-ти балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Высылать можно просто вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Можно присылать письма и в электронном виде, просто указав номер газеты,порядковые номера статей и оценки к ним.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА», разыгрываются 1 первый, 2 вторых, и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 254080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ». E-MAIL: best@mycomp.com.ua**




было: враги начинали ломать вашу базу, а вы, судорожно дергая мышку, пытались отловить крестьян, снующих по экрану и переносящих различные ресурсы. Не всегда это удавалось сделать достаточно быстро. Теперь подобные операции будет выполнить гораздо проще.

Довольно существенно переделан и менеджер ресурсов. Теперь в здании рынка вы сможете не только получать новые и улучшать старые технологии, но и продавать или покупать различное сырье. Причем, цены будут постоянно меняться в зависимости от баланса спроса и предложения.

Вы помните, как в первой части игры можно было, особо не напрягаясь, вынести вражескую армию, превосходящую вашу по размерам в несколько раз? Достаточно было на самом опасном направлении поставить сторожевые башни, а перед ними построить несколько ферм. Враги добегали до сельскохозяйственных построек и начинали их уничтожать. Пока они увлеченно вытаптывали поля, ваши башни спокойненько прореживали их ряды. Так вот, теперь такой вариант полностью исключен. Все юниты, и ваши, и вашего противника, при необходимости могут запросто проходить по фермам. И это, на мой взгляд, правильно. Можно легко объяснить, почему нельзя пройти сквозь храм или кузницу, но как мирное поле может задержать конников или пехоту, я не мог понять никогда.

Еще разработчики игры пообещали устранить такое явление, как стратегию одноплановых армий. Теперь вы не сможете, наштамповав ватагу самых крутых юнитов одного типа, выносить ими одного противника за другим. Действительно, непонятно, как раньше ухитрялись те же конники или лучники разрушать крепостные стены. Теперь все довольно логично: для разрушения стен или, к примеру, башен лучше всего подходят требучеты и тараны, но они практически бесполезны против пехоты и кавалерии. Даже изобретение огнестрельного оружия не меняет этот баланс. Впрочем, практически все войска, оснащенные огнестрельным оружием, довольно медлительны, и мобильные конники и рыцари должны, по идее, достаточно легко их выносить.

На сайтах, посвященных этой игре, появились изображения некоего шпиона. Правда, до сих пор неизвестно, будет он особым классом, как конница или пехота, либо уникальным юнитом одной из цивилизаций. Также без ответа остается вопрос о его функциях и возможностях. Остается надеяться, что они не будут особо отличаться от тех, к которым мы привыкли в других играх.

Будут устранены и такие нелепости, как соседствующие друг с другом сосновые и пальмовые рощицы. Пустыни также не будут теперь примыкать к побережью даже на сгенерированных картах.

Весьма интересной мне кажется и идея приобщения к военным действиям уникальных юнитов — реальных персонажей истории. Так, в кампании за франков мы встретимся со всем известной Жанной д'Арк. Правда, пока непонятно, будут ли такие юниты отличаться по своим возможностям от обычных (как в стратегиях от Blizzard'а), или нужно просто не допустить их уничтожения.

Судя по скриншотам, находящимся в Интернете, все здания в «Эпохе королей» будут увеличены по сравнению с первой частью игры. Однако теперь не будет возникать ситуация, когда крестьянин, спрятавшись за каким-нибудь зданием, пробездельничает пол-игры, пользуясь тем, что вы его не видите. Создатели игры решили подобный вопрос просто, но со вкусом: вы видите за зданием силуэт лентяя. Удобно, не так ли?

Вы сможете заказывать теперь не одного, а сразу нескольких юнитов. Сделав подобный заказ, можно не торопиться и не заходить в барак или на стрельбище каждые пять минут. Построенные войска смогут по вашему желанию сразу отправляться в нужную точку. Это также несомненный плюс создателям игры.

Разумеется, разработчики игры не могли забыть о таком важном аспекте средневековой жизни, как мореплавание. Такого ассортимента мирных и боевых судов, как в «Эпохе королей», в других играх этого жанра, пожалуй, до сих пор не было. Судите сами: рыболовецкое судно, торговый корабль, транспорт, огнеметный корабль, брандер, пушечный корабль, а также десантный, способный брать чужие корабли на абордаж, и это, судя по всему, еще далеко не все. Да, в «Эпохе королей» надо быть и Суворовым, и Нахимовым в одном лице.

Мой рассказ о том, что ожидается в этом потенциальном хите, был бы далеко



не полным, если бы я не упомянул о новых защитных сооружениях. Точнее сказать, не то, чтобы новых, а средневековых замках и башнях. В игре, о которой я веду свой рассказ, идея защитных сооружений, на мой взгляд, доведена практически до совершенства. Во-первых, все оружие в таком строении делится на дальнобойное и, скажем так, поражающее только вблизи от цели. Во-вторых, вы можете завести за стены башни или замка любых своих свободных юнитов, резко повысив его оборонительный потенциал. А если учесть, что именно внутри замков и рождается у каждой народности ее уникальный юнит, то мы получаем действительно нечто до сих пор невиданное. Этакий гибрид из терранских бараков и бункеров, которые мы видели в Старкрафте.

Теперь немного о грустном. К моему великому сожалению, пока неизвестно, будет ли «Эпохе королей» реализована интерактивная местность. Скажем так, судя по системным требованиям игры, надежд на это достаточно мало. Но, поживем — увидим. Я лично жду нового творения Microsoft с нетерпением. А вы?

**Молодой человек, откуда у Вас эта большая папка? Подобрали? А, видимо, только что впереди нас прошел главный городской архитектор... он всегда её теряет. Ну ладно, загляните внутрь — это схемы зданий, которые вот-вот займут своё место в городских кварталах.**

# Gothic

Ефим БЕРКОВИЧ

*Разработчик: Piranha Bytes*
*Издатель: Egmont Inteactive*
*Ожидаемая дата релиза: первый квартал 2000 года.*

Вам нравятся игры типа Томб Рейдера, но вам больше по душе классические ролевые игры? Не печальтесь, *Piranha Bytes* специально для вас готовит новую, ни на что не похожую RPG под рабочим названием **«Готика»**, которая объединит в себе достоинства 3D-action и RPG.

Коротко о сюжете. Некое государство воюет с орками, постоянно вторгающимися в его пределы с северной стороны. Из-за того, что железной руды не хватает, день и ночь работающие кузнецы не могут выковать достаточно оружия для армии. И тут кому-то в голову приходит «гениальная» идея — окружить шахты волшебными сферами, убивающими все живое, а перед этим отправить туда преступников. В обмен на еду они будут добывать полезные ископаемые. Так как никто из живых существ не может преодолеть магический барьер, шахты достаточно быстро превращаются в укрепленные лагеря, где правит закон силы. Подобное мы уже видели в фантастическом фильме «Побег из Нью-Йорка».



В мире *«Готики»* нам повстречаются полностью анимированные персонажи a la Томб Рейдер и Еретик II. Причем, трехмерными будут как главный герой, так и NPC, а также все монстры и предметы декораций. Планируется использоваться динамические источники освещения, что постепенно становится типичным для игр подобного класса.

Пока предусмотрены следующие персонажи, среди которых вы сможете выбрать самого понравившегося:

**Воин** — всегда решает все проблемы в лоб. Зачем ему отмычка, если есть топор?

**Ассасин** — чаще пользуется силой своего разума, а не мускулами. Его козырь — убийство из-за угла.

**Волшебник** — хозяин мистических путей. Использует тайные знания для своего процветания.

**Псионик**, используя свои экстрасенсорные возможности, пытается влиять и управлять всеми остальными.

Несмотря на то, что каждый персонаж проходит игру по-своему, создатели *«Готики»* обещают, что любой из них сможет дойти и победить.

Подождем, увидим, не так ли?

# K-52 Team alligator

Андрей ЯСЕНКОВ

Английская компания *Simis*, можно сказать, съела вертолет на выпуске серии «вертушечных» имитаторов *Team Apache*. Она всегда выбирала лучшие машины для своих игр. И когда Россия в ответ на американский вертолёт Apache Longbow выпустила **K-52 Alligator**, признанный лучшим, — немедленно началась разработка его имитатора.

**K-52 Team Alligator** продолжает традиции *Team Apache*. Нам предстоит пройти полудинамичную компанию, состоящую из около двадцати вылетов (на основе шестидесяти реальных сценариев) куда-то в небеса Белоруссии и Таджикистана. Число вылетов зависит от того, будете ли вы приводить домой все машины. Если кого-то из ваших собьют, компьютер генерирует случайную миссию, чтобы спасти пропавших.

К-52 будет иметь новый программный ***«движок» Daedalus***, представляющий собой улучшенную версию использованного в Team Apache. Модель территории будет проработана до мелочей, планируется создать изумительные спецэффекты. Team Alligator демонстрирует ошеломляющие визуальные и световые эффекты, реалистично выглядящие облака, воду в реках и различные погодные условия. Из снега образуются на грунте сугробы, а дождь размывает почву, поэтому наземный транспорт оставляет хорошо видные с высоты полоски трэков.

Но понятно, что подобное качество имеет свою цену — обязательно потребуется 3D-акселератор.

Игра выйдет в ноябре этого года, но насколько выполнено все обещанное, мы узнаем, только сев в кресло пилота.



# ИТОГО

Пришло время подвести итоги конкурса на «Лучшую статью», опубликованную в «Моем игровом компьютере» в прошлом месяце.

Победителем нашего конкурса среди «игрушечных» авторов и обладателем **CREATIVE 3D Blaster Banshee** от спонсора конкурса, компании **«АСТАТ»**, стал **Ефим БЕРКОВИЧ**, автор прекрасной статьи о популярной игре *«АЛЛОДЫ 2»*.

Вручение призов нашим лучшим авторам мая пройдет **3 июля** в компьютерном клубе *«NET FORCE»* во время открытия чемпионата по *Half-Life*. Там же будут разыграны призы конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ».

1. Ефим БЕРКОВИЧ. *Аллоды II. Советы проходимца*, с. 28-29. — **8,16**
2. Андрей ЯСЕНКОВ. *Tiberian Sun*, с. 7-8. — **8,13**
3. Ефим БЕРКОВИЧ *Master of Orion 2. Через тернии к звездам*, с. 14-15. — **7,77**
4. Владимир ЛЫСЕНКОВ. *Скитания по злачным местам*, с. 24, 26. — **7,39**
5. Евгений КУЛИКОВ. *Tides of War*, с. 16-17. — **7,26**
6. Владимир ЛЫСЕНКОВ. *На арену вызывается!* с. 9-10. — **7,16**
7. Андрей ЯСЕНКОВ. *Rune*, с. 6. — **6,94**
8. Сергей МЕДВИНСКИЙ. *Mortal Kombat. Воистину смертельный!* с. 11-13. — **6,87**
9. Андрей ЯСЕНКОВ. StarCraft. *Ристалище интеллектуалов*, с. 27. — **6,87**
10. Богдана КОЗАЧЕНКО. *Шизариум. Sanitarium*, с. 20-21. — **6,68**
11. Наталья ГРАДОВАЯ. *Учиться, учиться... играть*, с. 30-31. — **6,58**
12. Василий ПОПОВ. *Бирюльки*, с. 18-19. — **6,23**
13. Наталья ОРИЩУК-ИГРИВАЯ. *Хоббит. Туда и обратно*, с. 22-23. — **6,16**






Андрей ЯСЕНКОВ

# ПУТЬ ГЛАДИАТОРА

97-й год от Рождества Христова. Рим. Вы — захваченный римлянами пленник, ожидающий в подземелье решения своей судьбы. И вот приговор — быть гладиатором. Его единственная цель — выжить. Его заветная мечта — накопить денег на выкуп.



Именно такой сюжет у новой игры **ArenaAD**, представленной корпорацией *SCI*, более известной своим сериалом *Carmageddon*. Ценная информация — «движок» будет трехмерным, с «плавающей камерой».

В качестве гладиатора вам предстоит развлекать публику, получая за выигранные бои «кровные» деньги (причем, существуют бонусы и за изощренные удары, красивые или нестандартные смерти).

Действие разворачивается по некоторой сюжетной линии (помимо кампайна есть и режим м-плейера). Предлагается выбрать несколько персонажей — как мужчин, так и женщин (всего насчитывается 18 героев, включая *Titus Maximus* и *Ludicrus*). Каждый из них имеет свои сильные и слабые стороны.

От боя к бою у вашего героя увеличивается сила, накачиваются мышцы, улучшается психическое состояние, совершенствуются навыки владения оружием. Кстати, все раны на теле будут довольно заметны и невооруженным



взглядом, потому что игра создана на основе скелетной анимации с реалистичной физикой.

Планируется проводить бои на разбросанных по Римской империи 20 аренах — от стены Адриана в Британии, амфитеатра Помпеи до заключительного побоища в Колизее.

Игра появится зимой 99-го, так что ждать недолго. Да, подготовьте ускоритель с iP200 – он, наверняка, понадобится.




Андрей ЯСЕНКОВ

*Electronics Art* давно сделала себе имя на имитаторах. Прежде всего, спортивных и автомобильных, и для PC-платформы еще не придумано лучших автогонок, чем последняя версия игры **Need For Speed**. Еще бы — новейшие машины, великолепная графика. И вот к зиме 99-го обещана пятая часть — **NFS: Motor City** — на чем теперь будем гонять?

Не рассчитывайте на новенькую модификацию Ягуара или Ламборджини — у *Motor City* ностальгия по прошлому. Поэтому в вашем распоряжении окажутся более чем 40 лицензионных классических автомобилей, таких как ***1932 Ford Coupe*, *1957 Chevrolet Sport*, *Bel-Air Sport Coupe*, *1963 Corvette* *Stinray*, *1966 Pontiac GTO*** или ***1970 Mustang Boss 302***.

Пока заявлены всего два типа гонок — ***«street-racing challenge»*** и ***«sanctioned road courses»***. И если первые похожи на обычные четвертьмильные заезды, то вторые (всего тринадцать вариантов) включают в себя гонки с противниками по улочкам Мотор-сити.

Пожалуй, главный упор в игре делается на возможности изменять как внешность, так и внутренности вашего автомобиля. Игрок может поменять все — нарастить двигатель, модифицировать корпус, шасси, покрасить машину в другой цвет, добавить свой рисунок, и это далеко неполный перечень всех возможностей.

Другой интересный момент: ЕА пытается сделать игру онлайновой, для чего создается ***«Общество Мотор-сити»***. И помимо гонок, игрок сможет заглянуть в заведения типа *Sal's Drive-In* или *Roxie's Diner*, посмотреть там чужие машины и похвастаться своей, развлечься, поболтать в чате и послушать музыку. Кроме того, планируется, что «житель» города будет иметь небольшой стартовый капитал, поэтому добыть деньги на модернизацию машины возможно, только участвуя в гонках.

Вроде бы все это ожидает нас к Рождеству.



**Вы спрашиваете, что это за скальный массив? Нет, это не последствия землетрясения. Так будет выглядеть жилище нашего нового гражданина. Кто сказал «снежный человек»? Вы не правы — это вотчина более благородного и мудрого существа — Дракона. А вон та симпатичная девушка в доспехах на вершине — его хозяйка... По крайней мере, так думает она сама...**

# Drakan: Order of the Flame

Василий ПОПОВ

Когда речь заходит о драконах, сразу же вспоминается огромная, крылатая, огнедышащая тварь, от которой ничего, кроме неприятностей, ждать не приходится. Практически у каждого земного народа существуют предания о драконах. С ними боролись герои Древней Греции и Средневековой Европы, они неоднократно появлялись в заснеженной Скандинавии и жаркой Африке, да и наши былинные богатыри не раз выходили с ними на бой. Но если мы взглянем вглубь истории, многие представители драконьего племени предстанут перед нами в совершенно ином свете. В Китае, Японии, Индии драконы испокон веков считались хранителями древних знаний и мудрости давно ушедших поколений. А заглянув в легенды огнепоклонников Среднего Востока, мы сразу же натолкнемся на огнедышащих чудовищ, сражающихся бок о бок с людьми, во имя добра и справедливости.

Невольно или сознательно, программисты *Illusion Software*, создали сюжет, напрямую связанный с наиболее древними преданиями о тех временах, когда волшебные существа, добрые и злые, жили рядом с людьми, а на Земле царствовали магия и колдовство. Знакомьтесь — ***«Drakan»***.

Главная героиня игры — молодая девушка *Ринн* (Rynn), становится свидетельницей уничтожения ее родной деревни ордами злобных вартоков (wartoks). Она клянется отомстить обидчикам и спасти своего брата, плененного этими кровожадными нелюдями. За долгие годы отшельничества в горах Rynn превратилась в настоящую амазонку, в совершенстве владеющую всеми известными видами холодного оружия. Отправляясь на исполнение своей миссии, девушка случайно встречает *Ароха* (Arokh) — красного дракона, которого она считала не более чем легендой. Долгие годы Арох ведет неравную борьбу с силами зла. Дракон соглашается помочь девушке отомстить за смерть ее близких и попытаться найти брата, но с условием, что и Ринн, в свою очередь, поможет ему в его деле. В каком именно, Арох не рассказывает.

Разработчики игры определяют ее жанр как 3D-action от третьего лица, с элементами RPG и... летного «симулятора». На мой взгляд, «Drakan» — один из самых удачных примеров смешения этих популярных жанров. Идеально сбалансированная сюжетная линия делает эту игру сложной и интересной для самого опытного геймера.

Перво-наперво нужно запомнить, что хотя герои игры и не являются одним целым, они не могут существовать друг без друга. Если погибнет Ринн, через секунду рядом упадет труп Ароха, даже если он не получил ни одного удара, и наоборот. Когда девушка находится на спине дракона, вы управляете движениями Ароха. Но если Ринн в силу тех или иных причин вынуждена спуститься на землю, дракон начинает жить собственной жизнью и, как правило, оказывается абсолютно беззащитным перед лицом многочисленных врагов. Поэтому следует быть очень внимательным, отправляя Ринн на самостоятельную «прогулку».





Начав игру на окраине сожженной деревушки, в дикой горной стране, вы должны пройти вместе с Ринн и Арохом четыре разнообразных мира (*высокогорье* — родина Ринн, *тропический архипелаг*, *вулканическая пустыня* и некая загадочная местность, называемая разработчиками *секретным миром*), чтобы в итоге сокрушить злого волшебника *Нарворса* (Narvors), который давно пытается погрузить мир в пучину Тьмы. Героям придется сражаться на земле, в воздухе и в мрачных подземельях. Для каждого из этих уровней вам нужно будет разработать свою тактику. В арсенале Ринн насчитывается *50 видов оружия* (мечи, копья, топоры, булавы, луки, арбалеты и т.д.). Девушке так же придется обучаться искусству магии и собирать магические артефакты, дабы не оказаться беззащитной перед Нарворсом и его искушенными в колдовстве приспешниками. У Ароха, как и у всякого порядочного дракона, основным оружием является его смертоносное дыхание. Помимо *огня*, он будет поражать противников *ядовитым газом*, *молниями*, *потоками лавы* и *замораживающим холодным воздухом*. Но, не в пример современным видам вооружений, владение холодным оружием подразумевает под собой отличную физическую подготовку. Для Ринн разработчиками было предусмотрено 8 боевых позиций, а в искусстве акробатики она смело может потягаться с Ларой Крофт. Но если в случае с Ларочкой пистолет всегда сможет уровнять ваши шансы в бою с более ловким противником, то Ринн приходится надеяться лишь на собственные мускулы. Воздушные бои Ароха также доставят вам немало проблем, если только вы не провели долгое время за всевозможными вертолетными «симуляторами». Даже на первом уровне сложности «авиация» и «ПВО» противника заставят вас не раз обращаться к опции «load game». Всего для управления вашими героями выделено 34 клавиши + «мышь», и только освоив их все, вы можете надеяться пройти игру до конца.

Время от времени на вашем пути будут попадаться дружелюбно настроенные существа, которые попытаются помочь вам в вашем нелегком деле. Всего в игре ожидается *15 NPC*, от которых можно будет получить совет или какую-нибудь полезную вещицу. Разнообразие типажей врагов также впечатляет. Представленные в демо-версии вартоки, гоблины, гиганты и драконы — лишь самые простые из них. В полной версии вам будут противостоять 18 видов противников и 5 боссов, в том числе и сам Нарворс. Для каждого вида разработан свой набор скриптов, определяющих его поведение. Ни одного из монстров нельзя в полной мере назвать «безмозглым». Каждый реально оценивает свои силы и действует, исходя из сложившейся ситуации. Так, *вартоки* при виде Ароха скорее всего попытаются скрыться, а встретившись один на один с Ринн, расчетли-




вый враг выберет удобную позицию и будет ждать, пока девушка приблизится. Но этот же варток, будучи раненым, яростно бросается в атаку, что подчеркивает его звериную сущность. *Гоблины* редко ходят в одиночку. В бою они попытаются окружить вас и одновременно атаковать с разных сторон. И если вы увидите у кого-нибудь из них в руках щит, не думайте, что он носит его для красоты. Эксцентричные *гиганты* не раз выбьют вас из колеи своими необычными способами ведения боя. Помимо гигантских камней, способных вышибить дух даже из Ароха, они могут метнуть в вас, например, подвернувшегося под горячую руку гоблина или вартока. О том, на что способны *темные маги*, *Огненные Воины* и другие неприятели, с которыми, по обещаниям разработчиков, нам придется столкнуться в полной версии игры, можно только догадываться.

Графика — одна из важнейших характеристик компьютерных игр, а для жанра action — пожалуй, и самая главная. Графика «Drakan» — выше всяких похвал. Если совершенства достичь невозможно, то Illusion Software максимально к нему приблизились. Уже через несколько минут игры мир, предстающий перед нами на экране монитора, кажется не менее реальным, чем окружающая нас действительность. Суровый и прекрасный ландшафт высокогорья, заснеженные вершины, исчезающие в молочно-белом тумане, кристально чистая вода быстрой горной речки — все это просто невозможно назвать виртуальным. Обширные пещеры, освещенные фиолетово-зеленым свечением, исходящим от гигантских кристаллов, настолько красивы, что начинаешь понимать их мрачных обитателей, променявших солнечный свет на подземные галереи. Когда Ринн спускается по стволу старой штольни, населенной колониями гигантских пауков, не нужно обладать гипертрофированным воображением, чтобы ощущать на своей коже прикосновения волосатых лап и липких нитей паутины. Когда Арох, поднимаясь к самым вершинам, летит сквозь снежное облако, невольно щуришься от летящих прямо в лицо хлопьев абсолютно реального снега. И, конечно, в столь совершенном мире были бы абсолютно неуместны кукольные фигуры его жителей, при при-





ближении разваливающиеся на множество многоугольников. Фигура главной героини прорисована в 150 фазах движения, примененная Illusion Software особая технология позволила сделать кожу Ринн абсолютно гладкой, без швов и многоугольных соединений. Да и лицо вряд ли кто-то сможет обвинить в угловатости.

К сожалению, чтобы в полной мере наслаждаться всеми этими красотами, необходим 3D-ускоритель классом не ниже Voodoo 2. Но с этим ничего не поделаешь, скорее всего, нам придется смириться с мыслью, что уже в ближайшем будущем играть без графических акселераторов станет невозможно. К сожалению, не обошлось и без глюков. На узкой горной тропинке мне пришлось столкнуться с несчастным гоблином, торчащим из гигантского валуна. Некоторые тела убитых монстров не желали падать на землю, а почему-то прилипали к стенам зданий или к скалам. Но думаю, что все эти недоработки будут исправлены после официального выхода «Drakan», который ожидается в декабре 1999 года. Те, кого мучает ностальгия по *«Blood»*, смогут вдоволь пинать ногами не только головы врагов, как в незабвенном произведении *«Monolith»*, но и любые другие части тела, так как Ринн очень редко оставляет после себя нерасчлененные трупы.

О звуке можно сказать только, что, играя без sound-карты, вы не только лишаете себя прекрасных звуковых эффектов (журчание воды, шелест ветра и т.д.), но и значительно осложняете жизнь себе и своим героям. Ведь то, что вы могли бы узнать из весьма продолжительных разговоров с NPC, вам придется находить самому, так сказать на ощупь. Разговоры самих героев, особенно мрачные шуточки Ароха, тоже стоят того, что бы их послушать.

Напоследок мне хотелось бы высказать предположение, что эта статья пробудила в вас хотя бы каплю интереса к замечательному произведению Illusion Software. Если какая-нибудь игра и стоит внимания, так это «Drakan».

В этом здании — военные лаборатории, занимающиеся производством новой техники. Хотя мне оно больше напоминает полигон — уж слишком много там и танков и шума, и однообразной стрельбы по мишеням.

Василий ПОПОВ

# Громада

Смешение жанров, похоже, становится нормой в мире компьютерных игр. Герои FPS обзаводятся личностными характеристиками, ранее присущими только персонажам RPG. В последней же, наоборот, появляются ярко выраженные элементы action. Уже привычны такие названия жанров, как «квест с элементами экшн» или «аркада-симулятор». В продукции российских фирм-разработчиков компьютерных игр, похоже, прослеживается та же тенденция. Стоит вспомнить хотя бы нашумевших «*Вангеров*» или «абра-Кадавровские» прогнозы по поводу ожидаемого выхода нового детища *K-D Lab* — «*Мехосомы*». Те, кто видел демо-версию, затрудняются с определением жанра. Ну да речь сегодня пойдет не об этом, а о новом «симуляторе экшна» от фирмы «*Бука*» — ***«Громада: Отмщение»***.

Найдя 110 Мб свободного места на своем винчестере и инсталлировав игру, вы сразу перенесетесь в довольно отдаленное будущее. В те времена, когда наши потомки уже овладели достаточно мощными технологиями, чтобы колонизировать другие планеты. На одной из таких планет создается наземная бронетанковая техника. Из вступительного ролика, сделанного в стиле черно-белого комикса, вы узнаете, с каким трудом велась разработка новейшего супертанка «*Кассандра*». Именно это чудо военно-технической мысли вам придется испытывать в тяжелейших условиях инопланетных полигонов. Слезы на глаза наворачиваются, когда слышишь, с какой нежностью отзывается Главный Конструктор о своем детище. И тут же напрашивается вопрос: если он так любит «Кассандру», почему он сам ее испытывать не поехал, а нас посылает? Впрочем, с первых же минут игры это становится понятно...

Если девиз action — «Убей всех!», то в нашем случае можно сказать: «Разрушь все!». Именно это роднит «Громаду» с прекрасным семейством 3D-шутеров. Все управление производится мышкой: левая кнопка — движение, правая — стрельба. Ну что, поехали? Поехали. Вот тут-то и начинается смешение жанров. Радиус разворота супертанка настолько велик, что создается впечатление, будто он создавался специально для ведения боевых действий в самых пустынных частях Сахары. Видимо, технологии Т-80 были прочно забыты где-то в конце нашего тысячелетия. В скорости и маневренности наша машина не уступает стационарно укрепленным пушкам. Единственное, за счет чего можно выжить, так это за счет брони. Она, действительно, намного мощнее, чем у любого Вашего конкурента. Правда, добравшись до сервис-центра, вы сможете немного облегчить себе жизнь, сменив гусеничный ход на колесный, а слабенькую лазерную пушку на более мощную и скорострельную. Но даже со всеми вместе взятыми апгрейдами неповоротливость «Кассандры» способна вывести из себя даже водителей танков времен Первой мировой войны. А ведь на улице у нас, напомню, конец третьего тысячелетия... Наверное, именно эта непробиваемая медлительность и лишает игру ощущения action, динамизма, адреналина, т.е. всего того, за что мы любим и ценим «стрелялки». Симулятором же танка ее тоже не назовешь, а вот «симулятором action» — пожалуй.



Впрочем, довольно о грустном. В игре есть и положительные моменты. Во-первых — графика. «Кассандра» прекрасно прорисована до мельчайших деталей, и если вы еще не успели «посадить» зрение за монитором, то наверняка сможете рассмотреть не только пушки и люки на броне, но даже рисунок протектора на колесах. При смене оружия вы также можете наблюдать, как пушка, со свойственной «Кассандре» медлительностью, исчезает в орудийной башне, а на ее месте появляется новая.



Не менее хорошо проработана флора и фауна планеты-полигона. Удивительно разнообразна жизнь в зарослях: есть большущие кусты ростом с танк, усыпанные мелкими цветочками, зеленые кактусы без колючек, наполненные явно ядовитой жидкостью, и летающие белые ежи, что-то вроде «перелетиполе», все время путающиеся под ногами, точнее, под гусеницами. Если вам вдруг захочется проехаться по бездорожью (именно так выглядит большая часть территории «полигона»), колышущиеся на ветру гигантские разноцветные цветы естественно и красиво разлетаются, оставляя после себя зеленые кляксы.

Следует также обратить внимание на интеллект AI. Ваши противники не лезут на рожон. Они будут уклоняться от выстрелов, а при малейшей возможности даже маскироваться в зарослях. А раз дела обстоят таким образом, самая верная тактика состоит в следующем: нужно подъехать к противнику вплотную и обрушить на него всю как есть свою артиллерию. Мощная броня не даст вам погибнуть даже в эпицентре взрыва. Тем более, что из останков поверженных врагов частенько вываливаются боеприпасы и медпакеты, содержащие запчасти для танка и болеутоляющее для танкиста.

Звук в «Громаде» также на должном уровне. Грохот взрывов, канонада выстрелов и надрывное завывание моторов создают впечатление настоящего сражения.

Суммировав заявленный на диске анонс и собственные впечатления от игры, могу сказать следующее. Если вам нравится спокойное, планомерное, размеренное уничтожение всего, что подвернется под руку; если вы получаете удовольствие от вида разлетающихся в пыль под колесами вашей боевой машины инопланетных деревьев и превращающихся в пепел вражеских баз; если в вас давно накипело желание разрушить ВСЕ, что способно разрушиться, — садитесь за рычаги «Кассандры» и жмите на газ.

Кстати, в полной мере удовлетворить свою жажду разрушения вы сможете, только приобретя лицензионную версию данной игрушки, обладающую рядом несомненных преимуществ по сравнению с «пиратскими» дисками.

*Редакция газеты благодарит фирму* ***«Форт»*** *за информационную поддержку, тел.\факс* **(044) 252-51-82; 266-12-19 (http://www.1c.kiev.ua)**




**Восторженные фанаты знаменитого киносериала Джоржа Лукаса на улицах нашего города воздвигли посвященный ему поистине монументальный комплекс зданий. Вот, кстати, две новостройки, связанные с выходом на экраны первого эпизода фильма.**

# STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE / RACER

Богдана КОЗАЧЕНКО

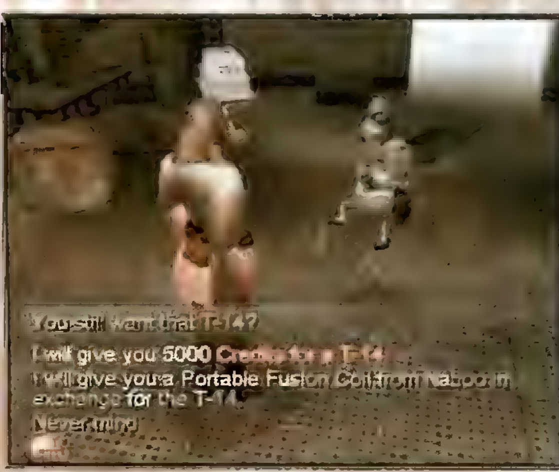
«Звездные войны» уже давно вошли в «золотой фонд» кинематографии в жанре фантастики. Те, кто в конце 80-х просаживал последние деньги в видеосалонах, наверняка помнят бессмертную трилогию об отважных рыцарях-джедаях и мрачной Галактической Империи — *«Новая надежда»*, *«Империя наносит ответный удар»* и *«Возвращение Джедая»*. Эти фильмы завоевали (и, кстати, довольно быстро) сердца подростков, которые, наверное, помнят свое недоумение по поводу выхода первой части трилогии с припиской «Звездные войны — 4». Когда же на экранах появилась экранизация ПЕРВОЙ (по хронологии) части произведения, дети успели вырасти. До сих пор «академической» считалась четвертая часть этого фантастического триллера с элементами фентэзи, которая по неведомым причинам в первую очередь удостоилась чести быть запечатленной в кино. Впрочем, Джорджу Лукасу, режиссеру-постановщику и владельцу *Lucas Arts*, вероятно, виднее — в любом случае, он ничего не проиграл от того, что начал не сначала.

И вот, спустя почти десять лет, до нас добралась первая часть сериала. И теперь повзрослевшие любители фантастики наконец-то получили возможность узнать, с чего же все началось.

На основе предыдущих серий «Звездных войн» создано немало компьютерных игр. Появление в прошлом году стратегии *«Star Wars: Rebellion»* показало, что Lucas Arts не собирается останавливаться на достигнутом. Эта игра заслужила массу восторгов в силу глобальности замысла и столько же порицаний из-за ужасной графики. Что ж, людям свойственно не только ошибаться, но и учиться на своих ошибках. Благодарный сюжет принесет еще много положительных эмоций поклонникам этого фильма, особенно тем, у кого есть доступ к ПК.



Итак, знакомьтесь: ***«Звездные войны. Эпизод 1. Призрачная угроза»***. Появился он на прилавках одновременно с видеокассетами первой части. Полноценный шутер с NPC, персонажами, которые помогают побеждать многочисленных противников, правда, в основном советами, с элементами квеста, потому что с большей частью населения игры можно разговаривать, независимо от того, к какому именно лагерю примыкает собеседник, с видом от третьего лица, огромным количеством видеовставок и просто потрясающей графикой, искупающей недостатки всех предыдущих игр производства Lucas Arts, вместе взятых. Пять видов оружия, включая обязательный джедаевский меч, который способен не только крушить, но и отбивать удары, умение бегать, кувыркаться и прыгать, передвигать предметы, ходить по воде, в конце концов, разговаривать с противником, который может сообщить что-то важное, сделают вас настоящим джедаем.




Long time ago, in a galaxy far, far away... Визитная карточка сериала — млечный путь предания, уходящего вдаль, которое посвящает вас в тонкости политической обстановки в Галактике, остался прежним и в фильме, и в игре. И если вам пока не удалось посмотреть фильм, не волнуйтесь: Lucas Arts позаботился и об этом. Довольно основательная видеовставка — начало фильма — быстро введет вас в курс дела. Ситуация в двух словах такова: Торговая Федерация, блокировала планету Набу и старается вынудить Королеву Амидалу подписать некий договор, который укрепит позиции Федереции и ослабит Королевство. В этом противостоянии республика принимает сторону Амидалы и отправляет в качестве послов-дипломатов двух джедаев — Кви-Гона и Оби-Ван Кеноби — в самое логово невоспитанной Торговой Федерации. С детства знакомый невыносимо гнусавый голос переводчика в первой части фильма заставляет порадоваться тому, что насморк у него уже прошел, хотя гайморит с полипами, к сожалению, все еще продолжает его мучить. Впрочем, в самой игре звук не так уж и плох. Но вернемся к сюжету. Федерация встречает послов с распростертыми объятиями, а также слезоточивым газом и несколькими отрядами роботов-убийц. Единственный выход из положения — спрятаться в

Окончание на стр. 16

В этом здании — праздник. Из своего седьмого легендарного похода вернулись настоящие герои, прошедшие не один круг ада. И их единственной опорой были собственные мощь и магия, а главным девизом: «За честь и кровь!»

Андрей ЯСЕНКОВ

# Might and Magic VII
## For Blood and Honor™

*Практически все игры создают сюжетные Вселенные. А как только появляются продолжения или expansion pack'и, к сюжету постепенно добавляются новые истории и герои. И конечно, фанаты. Но, как мне кажется, мир, придуманный Дж. В. Канненгхемом, создателем и координатором New World Computing, имеет больше всего поклонников, так как в нем пересекаются две жанровых ветви — ролевой сериал **Might&Magic®** и стратегический Heroes of Might&Magic.*



### В некотором царстве...

Думаю, не стоит останавливаться на HoM&M: он достаточно известен нашим постоянным читателям. Что же касается ролевого сериала, то все его части, а также дополнения к ним, хорошо знакомы поклонникам направления AD&D. Главные события M&M разворачиваются где-то в глубинах космоса, на заброшенной колонии. Тут были благоприятные условия для существования магии. Когда же спустя некоторое время она полностью вытесняет технику и научные знания, сообщество, разделившееся к тому моменту на несколько рас, возвращается во времена феодализма, появляются многочисленные маги и некроманты, воины и монстры — продолжается вечное противостояние Добра и Зла.

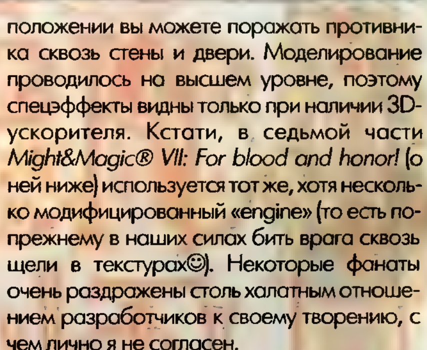
Естественно, продюсер, создав на основе этого фентэзи-мира две разноплановые игры, попробовал соединить сюжетные линии обоих сериалов. Это ему удалось в шестой части M&M — *Mandate of the Heaven.*

Итак, ваши приключения в M&M6 начинаются сразу после завершения кампайна *HoMM II*, правда, только в том случае, если победит лорд Роланд. Третья часть «Героев» открывается прибытием на земли Эратии Королевы Катерины (именно об этом путешествии нам постоянно рассказывают NPC в *M&M VI*). Ну а события ***M&M VII*** возвращают нас на планету Ксин как раз к концу периода, в который проходила кампания в HoM&M III. С завязкой истории можно познакомиться в ее секретной части *Seeds of Discontent*, свидетельствующей о стремлении некоторых регионов выйти из-под влияния Эратии. Да, королева Катерина победила в прошедшей войне, но не сумела установить мир между расами, населяющими планету. Война вновь изменяет границы государств, и одно из них — Harmondale — стало местом, где пересеклись интересы Эратии и эльфийского королевства Эвли. Кроме того, оставленные без надзора некроманты, возглавляемые Арчибальдом Айронфистом, свергнувшим предыдущего лидера Гильдии, понемногу прибирают к своим рукам души простых смертных. А тут еще и странная восьмерка персонажей, вышедшая из глубин моря и растворившаяся в другом море — людском. На фоне этих событий и разворачивается седьмая часть.



M&M6 от предыдущих игр серии отличалась новым, полностью трехмерным игровым «движком», хотя частично и строящим изображения спрайтовым методом. С другой стороны, все элементы местности и прочие базовые объекты созданы каркасным методом с обязательным текстурированием поверхностей. Это вызвало забавный программный глюк — в определенном положении вы можете поражать противника сквозь стены и двери. Моделирование проводилось на высшем уровне, поэтому спецэффекты видны только при наличии 3D-ускорителя. Кстати, в седьмой части *Might&Magic® VII: For blood and honor!* (о ней ниже) используется тот же, хотя несколько модифицированный «engine» (то есть по-прежнему в наших силах бить врага сквозь щели в текстурах☺). Некоторые фанаты очень раздражены столь халатным отношением разработчиков к своему творению, с чем лично я не согласен.

Во-первых, игра была оптимизирована под использование Direct3D и графических ускорителей. Это весьма заметно, когда вы наблюдаете за погодными явлениями, а также когда применяется магия. Во-вторых, в режиме пошагового боя возможно, наконец-то, сделать пять шагов в любом направлении (на это указывает сжатая в кулак рука в правом нижнем углу экрана: каждый шаг — «оттопыривается» один палец). Это нововведение существенно изменило возможности в бою. В-третьих, «движок» шестой части был достаточно красив, поэтому для режима software rendering его не изменяли.



*M&M6: Mandate of the Heaven* был событием 1996 г. Если бы не появились *Fallout 2* и *Baldur's Gate*, скорее всего, именно он стал бы лучшей игрой года. Уже тот факт, что сразу же начались разговоры о седьмой части, свидетельствует о значительном успехе.

Но вернемся к сюжету игры. Лорд Маркхэм, номинальный владелец Хар-






мондаля, организовал турнир на одном острове за право владения полуразрушенным королевством — Scuvenger Hunt. С этого состязания и начинаются долгие приключения вашей команды.

## Действующие лица и исполнители

Участие в турнире — это и одновременно тренировочная часть игры. Тут вы реально сможете оценить созданную команду, ее боевые качества и способность дополнять друг друга. Например, побродив по острову, я понял, что комбинация команды, подходящая для шестой части, непригодна для седьмой. Поэтому следует познакомиться с тем, что же нового появилось у рас персонажей, как обновились их специальности.

Думаю, читатель хорошо помнит, что в M&M6 насчитывалось шесть классов персонажей. Это были: **рыцарь** (Knight), владеющий любым оружием и броней, но не магией; **священник** (Cleric) — использует оружие и доспехи ограниченно, но хороший лекарь и маг; **лучник** (Archer) — хороший стрелок, но посредственный воин ближнего боя, владеет некоторой магией; и собственно, **маг** (Sorcerer) — он предпочитает сражаться с противником не оружием, а на расстоянии, используя язык заклинаний, поэтому носит минимум брони и оружия; **паладин** (Paladin) — нечто среднее между рыцарем и священником; **друид** (Druid) совмещает в себе свойства священника и мага. Теперь же в нашем распоряжении оказались еще три класса персонажей.

**Монах** (Monk) — это невооруженный боец, достигший гармонии духа, души и тела. Он избегает пользоваться броней и оружием, но благодаря своим навыкам и достигнутому интенсивными тренировками мастерству способен сражаться руками и ногами так же хорошо, как рыцарь оружием. Монах начинает игру с базовыми навыками *рукопашного боя* (Unarmed) — вместо оружия, а способность *уворачиваться от ударов* (Dodging) служит ему вместо брони. Прогрессируя в способностях и получив первое *повышение в ранге* (**Initiate**), он допускается к изучению заклинаний церковной школы магии — *магии тела, духа и ума.* А достигнув определенного уровня мастера, в дальнейшем сможет совершенствовать магические способности.

**Рэйнжер** (Ranger) — новый класс, имеющий способности и рыцаря, и друида; хорошо зарекомендовал себя в бою; со временем сможет обучиться любой магии, исключая магию Света и Тьмы. Кроме того, он в состоянии овладеть широчайшим спектром навыков, исключая владение булавой и пластинчатыми доспехами. Но достигнет мастерства лишь в некоторых из них. Только продвинувшись в ранге (**Hunter**), он сможет овладеть магией. Но при поднятии уровня рэйнжер получит больше единиц маны, чем тот же паладин.

**Вор** (Thieff) — наверняка, знаком вам по многим ролевым играм. Он славен своим умением разминировать ловушки, находить скрытые двери, совершать кражи предметов, так что вполне пригодится для вашей компании. Как боец он слабее рыцаря, но постоять за себя сможет. С легкостью достигнет высших степеней развития в вышеназванных навыках, а продвигаясь в ранге, получит некоторые способности для изучения элементной магии, для их развития в дальнейшем.

Кстати, о развитии. При сравнении с шестой частью, обнаруживаем введение дополнительного ранга мастерства, и теперь иерархия навыков такова: **Normal — Expert — Master — Grand-Master**. Но об этом чуть ниже. На каком-то этапе игры вам придется выбрать между Добром и Злом, соответственно магию Света или Тьмы. Вы станете либо положительным авторитетом, либо отрицательным. И, естественно, задания будут даваться либо Светлой, либо Темной стороной.

В седьмой части были добавлены еще три расы. Теперь, помимо людей, в нашем распоряжении **эльфы**, **гоблины** и **гномы**. Они встречались вам в ранних частях сериала, и снова возвращены в игру.

У каждой расы есть свои слабые и сильные стороны, они имеют разные стартовые характеристики (их максимумы и минимумы), различную сопротивляемость магиям — все это влияет на то, как можно использовать персонажей в игре.

**Начнем с людей.** Это средняя раса, что традиционно для большинства ролевых или других фентэзийных игр. У них лучшие средние показатели, но быть такими же сильными, как гномы, такими умными, как эльфы, и такими быстрыми, как гоблины — не могут. Тем не менее, не имея и недостатков этих рас, люди обладают великолепными характеристиками во всех категориях — от силы до удачи. Кроме того, у них изначально хорошая сопротивляемость магиям духа и тела.

**Эльфы** уступают другим расам в силе и телосложении, поэтому хорошие рыцари или монахи из них не получатся. Но показатели интеллекта и точности у них очень высокие (фактически, по максимуму). Поэтому это — идеальные маги или лучники. Эльфы начинают игру, имея хорошую защиту от магии ума.

**Гномы** — великолепные воины, по силе и телосложению имеющие самые высокие показатели. Они сильны и прочны. Из них выходят отменные рыцари, паладины и рейнжеры. Но, увы, по сравнению с другими расами, весьма медлительны и имеют самую низкую точность попаданий. Отличительная черта — хорошая сопротивляемость магиям воды и земли.

То, что в игре есть **гоблины**, необычно для сериала, — но не волнуйтесь, и для них найдется работка. Хотя это и может показаться странным, но гоблины почти также сильны, как и гномы. Это самая быстрая из всех рас (имеет максимальные показатели). Естественно, существуют и слабые стороны: низкий интеллект и личность. Так что гоблины — превосходные бойцы, но абсолютно никакие в обращении с магией. Зато имеют хорошие показатели в сопротивлении магии огня и воздуха.

Желаю вам успешно сформировать свою команду и распределить удачно между персонажами навыки. И делайте это весьма осмотрительно, потому что...

## Как вы яхту назовете...

...таким и будет ваше прохождение. Во время игры указанные плюсы и мину-



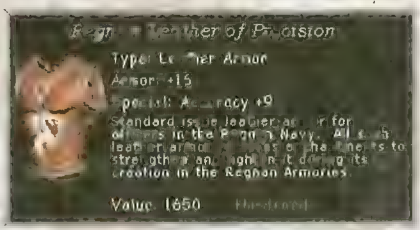

сы рас выливаются в реальные бонусы и пенальти при распределении стартовых 50 очков характеристик. Например, для **эльфов** за одно очко, добавляемое к интеллекту или точности, дается два пункта этих характеристик. Но за два очка, прибавляемых к силе или телосложению, пункты увеличатся на одну единицу. Аналогично для **гоблинов**: 2 пункта характеристики за 1 очко, добавляемое к силе или скорости, и 1 пункт за два очка, добавляемых к интеллекту или личности. Для **гномов**: 2 за 1 — к силе или телосложению, и 1 за 2 — к точности или скорости. Кроме того, все первичные характеристики имеют для рас свои максимумы и минимумы, поэтому невозможно опустить стартовый уровень персонажа, например, в личности, абсолютно не нужной магу, более чем на два пункта. Ну а **люди** — они и есть люди, все один к одному.

Естественно, только от вас зависит, как сформировать команду, но все-таки вот несколько советов.

Во-первых, как бы не ругали игру за некоторое ее сходство с DOOM'ом (особенности «движка» и манера стрейфоваться на клавишах со стрельбой), но, тем не менее, более 50% боев ведется дальнобойным оружием, то есть с помощью луков и магии. В этом случае лучше всего использовать эльфов, так как точность попадания для вас очень важна. В рукопашном бою, как правило, можно повстречаться с нечистоплотными монстрами. Отсюда разные неприятности — отравления, окаменения, заболевания. Естественно, предпочтительнее этого не допускать, уничтожая врага еще до сближения с вами. Но, опять же, это только моя тактика, а вы вполне можете взять гнома и сделать из него воина — этакий укрепленный бастион редких, но сильных ударов. Правда, может быть, он окаменеет прежде, чем сделает второй удар.

Во-вторых, в отличие от шестой части, значительно изменена **система обучения навыкам и система продвижения в рангах** (о чем говорилось выше). Прежде всего, это необходимо учитывать, когда вы раздаете персонажам **skill-навыки**. Не все из них можно дать герою по максимуму. Например, только *Sorcerer* в состоянии развить *магию* до четвертого уровня, а *Thieff* — совершенствовать *навык обращения с кинжалом*. Поэтому, распределяя обязанности между персонажами, обращайте внимание на то, возможно ли первые наращивать (по-моему, лучше отдать тот же *Repair Item* паладину, способному «раскачаться» до grand'а, чем обременять этим лучника, по своей структуре более подходящего для *Perception* (G)).

В-третьих, существенно отличает седьмую часть **система изучения магических заклинаний**. Главный ее принцип — только имея соответствующий уровень в магии, можно освоиться с заклинаниями данного уровня, а




никак наоборот. Поэтому новичку-волшебнику, заполучившему записную книжку гранд-мастера, не удастся вызвать на головы ничего не ожидающих крестьян *метеорный дождь*. Он просто не сможет прочитать заклинания! Конечно, такая установка добавит сложности играющему. А так, все вроде бы осталось по-старому: четыре школы стихий — огня, воды, воздуха и земли, три школы человека — духа, ума и тела и две высших школы — магии Света и Тьмы.

Значительно изменился и процесс **создания магических зелий**. Во-первых, заниматься таким ремеслом сможет лишь имеющий навык *Alchemy*. Во-вторых, тип смеси напрямую зависит от уровня «алхимика». И в-третьих, только друиду дано стать GrandMaster'ом и создавать **«черные» смеси** — самые мощные и полезные в игре. И если такого друида в вашей команде нет, придется многократно считывать записи перед входом в алхимическую лавку.

Еще один важный элемент игры состоит в том, что жидкости наделены магической «силой». Последняя зависит от составляющих компонентов, среди которых можно выделить три базовых типа: нечто, создающее **красные жидкости**; что-то, делающее **синие жидкости**; и что-то, являющееся источником **желтой жидкости**. Также возможно получить **«серые» или катализирующие жидкости**, увеличивающие «крепость» напитка до своего уровня.

В игре существует пять типов составляющих жидкости (в скобках указана сила получающегося напитка):

**Красное:** widowsweep berries (1), crushed rose petals (5), troll blood (10), ruby (20), dragon's eye (50). **Желтое:** poppysnaps (1), sulphur (10), fae dust (15), garnet (20), demon icor (50). **Синее:** phirra root (1), meteorite fragment (5), harpy feathers (10), moonstone (20), elvish toadstool (50). **Серое** (катализатор): mushroom (1), obsidian (5), ooze ectoplasm (10), mercury (20), philosopher's stone (75).

Итак, в игре нам будут доступны (IMHO☺):

**Основные жидкости** (для их создания не требуются навыка в алхимии):

**К** = красная «cure wounds» (лечение ран), **Ж** = желтая «cure weakness» (лечение слабости), **С** = синий напиток «restore mana» (восстановление маны).

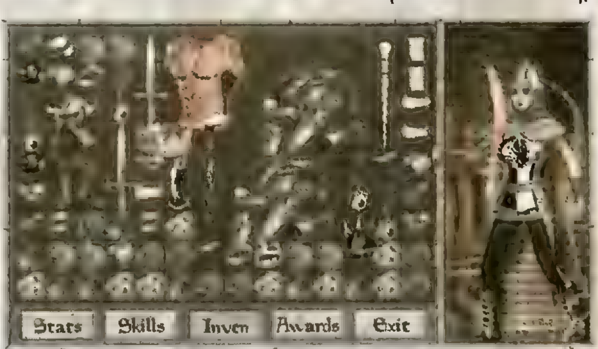
Из вышеобозначенных жидкостей можно создавать следующие смеси (их эффект напрямую зависит от базовых компонентов):

**1. Базовые фундаментальные смеси** (уровень Alchemy — Normal)

**О** = Л + Ж = оранжевая «cure disease» (лечение болезни), **З** = С + Ж = зеленая «awaken» (пробуждение), **Ф** = К + С = фиолетовая «cure poison» (лечение отравления).

**2. Базовые комбинированные смеси** (уровень Alchemy — Expert)

**ЗК** = З + К = зелено-красная «bless» (благословение), **ЗЖ** = З + Ж = зелено-желтая «harden item» (укрепление предмета), **ЗС** = З + С = зелено-синяя «recharge item» (перезарядка магического предмета), **ЗО** = З + О = зелено-оранжевая «cure insanity» (лечение заражения), **ЗФ** = З + Ф = зелено-фиолетовая «remove curse» (снятие порчи), **ОК** = О + К = оранжево-красная «haste» (ускорение), **ОЖ** = О + Ж = оранжево-желтая «stoneskin» («каменная кожа»),






**ОС** = О + С = оранжево-желтая «preservation» (запас hit points), **ОФ** = О + Ф = оранжево-фиолетовая «remove fear» (снятие страха), **ФК** = Ф + К = фиолетово-красная «heroism» (героизм), **ФЖ** = Ф + Ж = фиолетово-желтая «water breathing» (поглощение ударов, подобно воде), **ФС** = Ф + С = фиолетово-синяя «shield» (щит).

**3. Белые жидкости** (уровень Alchemy — Master)

***а)** лечащие смеси:* **ЗЖ + О** или **ОЖ + 3** = cure paralysis (лечение паралича), **ЗЖ + ФК** или **ОЖ + ФС** = devine restore (восстановление после дележа), **ОЖ + ОК** = devine H.P. cure (лечение разделением hit points), **ЗС + ЗЖ** = devine S.P. power (восстановление spell points); ***б)** временная защита от магии:* **ЗС + ФК** = ума, **ЗС + ОЖ** = тела, **ЗЖ + ОК** = огня, **ЗЖ + ФС** = воды, **ОК + ФС** = воздуха, **ОЖ + ФК** = земли; ***в)** временно немагическому оружию добавляются некоторые свойства (оно наносит дополнительный урон):* **ЗЖ + 3** или **ЗС + О** = ядовитых, **ОК + 3** = огненных, **ФК + 3** = замораживающих, **ФК + О** = электрических, **ЗС + Ф** = быстроты удара; ***г)** временное повышение характеристик:* **ФК + Ф** = силы, **ЗЖ + 3** = интеллекта, **ЗС + 3** = личности, **ЗЖ + О** = телосложения, **ОЖ + О** = точности, **ОК + О** = скорости, **ФС + ФК** = удачливости.

**4. Черные жидкости** (уровень Alchemy — GrandMaster)

***а)** смеси, повышающие характеристики (навсегда):* **(ФК+Ф) + О** = силы, **(ЗЖ+3) + О** = интеллекта, **(ЗС+3) + Ф** = личности, **(ЗЖ+О) + 3** = телосложения, **(ОЖ+О) + 3** = точности, **(ОК+О) + Ф** = скорости, **(ЗС+Ф) + ОЖ** = удачливости; ***б)** другие черные жидкости:* **(ЗЖ+О) + ФК** или **(ОЖ+3) + ФК** = «из камня в плоть», **(ЗЖ+ФЛ) + ЗК** или **(ОЖ+ФС) + ЗК** = омоложение магического старения, **(ОК+3) + ФС** = «жидкость сокрушителя» (огненное оружие + щит).

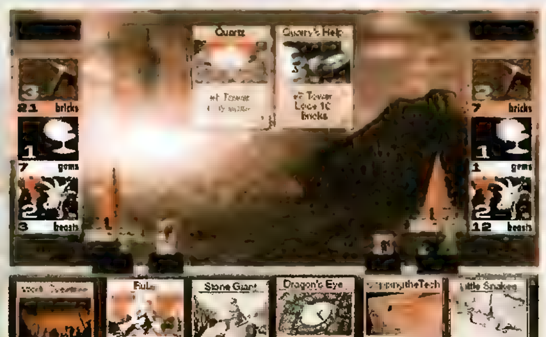
Не исключено, что существуют еще какие-то смеси и буду рад узнать о них. Хотя, по-моему, и того, что есть, — достаточно. Тем более, что к учителям, обучающим какому-то рангу алхимии, вы доберетесь не так уж скоро. Учитывайте и тот факт, что каждый уровень почти всех навыков, начиная с Мастера, требует, чтобы персонаж уже был продвинут в следующий ранг. А чтобы использовать магию воздуха даже для уровня Expert, нужно продвинуть того же лучника на второй уровень (*Warrior Mage*). То есть опять у вас на горизонте бесконечные сражения...

Хотя, надо отметить, у нас все же есть шанс слегка отвести душу.

## Arcomage: The Gathering?

Одно из первых заданий в Harmondale состоит в том, чтобы добыть колоду специализированных карт для игры в **Arcomage**. Впереди у вас еще одна задача — во всех тринадцати тавернах выиграть в этой игре, хотя можно играть и просто в свое удовольствие.

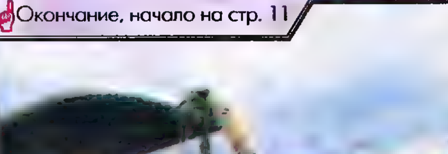
А правила Arcomage весьма просты и, по-моему, созданы с явным подколом в адрес разработчиков Magic: The Gathering. Итак, существует противостояние двух замков, окруженных стенами. У каждого из них три вида ресурсов: *bricks, gem и beast*. После каждого хода они увеличиваются, появляются три разновидности производств: *quarry, magic, zoo*. Также есть набор карт, активация любой из которых требует определенных ресурсов. Карты могут быть *боевыми* — они разрушают стены, или собственно замок (если нет стен), уничтожают ресурсы, производства или их комбинации. Другая разновидность карт — *«снабженческие»:* они пополняют вышеназванный список. Еще один тип карт — *комбинаторные:* в игре побеждает тот, кто либо «сроет» до нуля башню противника, либо достроит до определенной высоты свою, либо накопит какое-то количество ресурсов. Противники ходят по очереди, и так, пока кто-то не победит. Все весьма банально, но настолько завлекательно, что, кажется, игра может стать реальным конкурентом пасьянса.




Нет, надо сказать честно Might& Magic® VII: For blood and honor! может претендовать на звание лучшего ролевика года. Неужели все сказанное выше не произвело на вас впечатления? А ведь я вовсе не характеризовал совершенно отпадный геймплей. Стоит вспомнить и о прекрасной средневековой музыке, сопровождающей игру. Итак, если в вашем распоряжении есть iP133 (хотя, конечно, лучше iPII), нормальная видеокарта (хотя, конечно, с ускорителем както приятнее), до 500 Mb HDD, 16RAM, CD-ROM и наша игра — хорошее времяпрепровождение вам обеспечено.

*Удачи!*

Окончание, начало на стр. 11



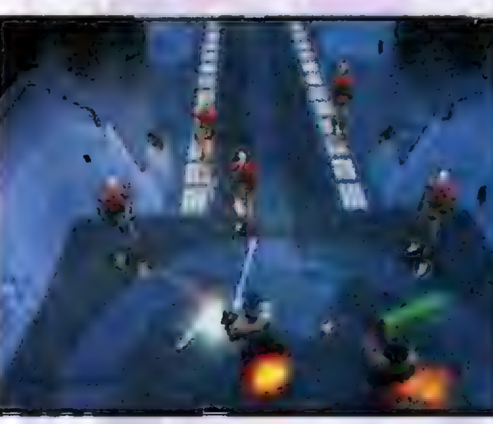
одном из космических кораблей и контрабандным путем проникнуть на оккупированную Набу, чтобы на месте связаться с Королевой и показать всей Республике истинное положение вещей. Простому смертному эта задача не под силу, но ведь вы — джедай, поэтому все проблемы в виде изобилия недоброжелательной техники решаемы. Кстати, персонажей можно выбирать. Список кандидатов, готовых довериться вам целиком и полностью, невелик, но тщательно выверен: Кви-Гон Джин, джедай-учитель, Оби-Ван Кеноби, джедай-ученик, Королева Амидала и капитан Панака. Противников тоже не упрекнешь в однообразии: это разрушители-андроиды, наемники и всяческая техника злого Дартса Кувалда с ним самим во главе.

В самой игре множество видеовставок — именно этим можно объяснить высокие требования к вашему ПК. 300 мегабайт на жестком диске, а без модной вещички — графического акселератора с поддержкой Direct 3D — игра работать не хочет. Единственная деталь, к которой у игры нет особых претензий — 4-х скоростной CD-ROM. Так что прав был тот, кто сказал: «Хочешь разорить своего друга — подари ему компьютер»...

Сама по себе идея создания игры по определенному фильму очень хороша: можно вволю побродить по всяческим закоулкам и действовать по своему разумению, почти что переписывая сценарий под себя. Нелинейный сюжет игры позволяет вам идти буквально куда глаза глядят, причем чувствовать себя при этом настоящим джедаем и Джорджем Лукасом в одном лице. Это, конечно, не совсем то, что властвовать над одной-двумя галактиками или целой вселенной, но тоже неплохо.

Не исключен такой вариант, что благодаря этой игре и ей подобным заумные эрпэгэшники и любители стратегий прекратят снобить насчет шутеров — «примитивных стрелялок». Потому что здесь стрелять нужно с умом, а иногда и вовсе не нужно: несколько раз нажав пробел, вы можете получить нужную информацию от врага, который потом, скорее всего, попросит его не трогать. А тут уж — вам решать, где ставить запятую: казнить нельзя помиловать. Самое место продемонстрировать наличие культуры и гуманности. Или наоборот — жестокость и варварские нравы...

Лучше всех ведет себя самый симпатичный, как по-моему, персонаж фильма по имени Джар Джар Бинкс — представитель цивилизации рептилий, коренной житель Набу. Он будет неустанно путаться под ногами, давать ценные советы, влипать в неприятные истории (если получится — с максимальным количеством друзей и соратников) и даже иногда обидно дразниться, но это в том случае, если он находится вне пределов досягаемости.



Джар Бинкс приятно оживляет как сюжет фильма, так и развитие игры: без неадекватных реальности личностей (к какой бы расе они не относились) на свете было бы скучно. Физиономия, напоминающая нечто среднее между мордой лягушки, черепахи и верблюда, своими мимическими упражнениями способна восстановить самое паскостное настроение.

В том, что касается графики, мне кажется, что вскоре этот экшн вполне заслуженнно присвоит лавры *Tomb Raider*'а. Ничего лучшего мне еще видеть не приходилось: любая часть игры несказанно хороша. В играх послабее самые лучшие видеовставки могут не дотягивать до уровня обычной небольшой драки в «Призрачной угрозе». Над игрой работали самые «дорогие» профессиональные дизайнеры игровой индустрии. Красочные, идеально прорисованные миры при наличии хорошего монитора вполне способны оставить от игры даже более сильное впечатление, нежели от фильма. На космическом корабле в первом эпизоде после выстрелов остаются оплавленные дыры в обшивке, лабиринт с множеством кнопок состоит из ажурных решеток, некоторые кнопки включают небольшие фильмы. Действующие лица — оба джедая, их друзья и враги — по реалистичности воспроизведения не уступают персонажам фильма со всеми его бутафорскими и графическими наворотами: портретное сходство реальных (то есть тех, что в фильме) и виртуальных героев приближено к фотографическому. Характер младшего джедая подчеркнут его поведением; его просто распирает от избытка сил. Кажется, что этому персонажу легче кувыркаться и проделывать сложные сальто, чем просто ходить или бегать.

Недостатки этой игры нельзя увидеть невооруженным глазом (господа критики, придется вам запастись дорогой оптикой ☺). Интеллект «врагов» мог быть разработан лучше: они начинают нападать только тогда, когда вы пересекаете некую невидимую черту, сами лезут под пули и не убегают от выстрелов. Это делает честь их храбрости; но со временем может создастся такое впечатление, что вы — солдат Ирода, избивающий неразумных младенцев. Почему все-таки сии плоды технического гения не снабжены хотя бы минимальным инстинктом самосохранения?..

Компания Lucas Arts явно решила в этом году оправдать самые смелые надежды своих почитателей, и заодно показать язык злопыхателям и конкурентам. Одновременно с «Призрачной угрозой» в продаже появилась игра ***«Star Wars. Episode 1. RASER»***. Это гонки, которые можно определить как сочетание авто- и авиасимулятора. На этот раз вы — Анакин Скайуокер, тот самый зловещий и страшный темный джедай Дарт Вэйдер, только в детстве. Происхождение Дарт Вэйдера несколько туманно: он живет на периферийной планетке Татуин с мамой, служит в лавке запчастей местного мелкого феодала мальчиком на побегушках, и, в сущности, является его рабом. Джедаи, которые оказались вместе с Королевой Амидалой на этой планетке для того, чтобы починить вышедший из строя мотор,





случайно знакомятся с мальчиком. Он, несмотря на свой нежный возраст (около 8 лет), проявляет себя как настоящий технический гений. Изумленный Кви-Гон приходит к выводу, что у мальчика есть все для того, чтобы стать настоящим джедаем. Мудрый учитель пытается с помощью матери Дарта развеять туман вокруг происхождения мальчика. После разговора с ней учитель понимает, что женщина была бы рада отправить сына учиться в Большой Мир, но для этого его нужно освободить из рабства. Немного поспорив с вредным рабовладельцем, джедай заключает с ним пари, условия которого сводятся к следующему: если Анакин выигрывает предстоящие «Галактические Гонки Без Правил» на двухмоторном турбореактивном аппарате, он может быть свободен. Вот тут-то и начинается самое интересное.

В этой игре есть три уровня сложности — любительский, полупрофессиональный и профи. Гонки на планете Татуин — это начальный, то есть простейший эпизод игры. Впереди — 20 трас, которые рассредоточены в восьми мирах. Среди них — трассы в шахтах мира, живущего горнодобывающей промышленностью, ледяной мир, мир воды, ночной мир — нечто вроде миниатюрного ада, а также извилистые тоннели между астероидами и другими препятствиями. Ваших противников всего 20... нечеловек, кажется, среди них, кроме Дарта, и гуманоидов-то нет. Средство передвижения нужно выбрать в начале игры: все 6 мощных аппаратов с подробными техническими характеристиками берутся в аренду вместе с пилотами. Так что если вы видели все остальные серии «Звездных войн» и не расположены к маленькому Дарту Вэйдеру, не расстраивайтесь. Можно выбрать его в качестве личного пилота и нарочно все проиграть, чтобы он навсегда остался в рабстве! Если же вы не очень мстительны, выберите себе представителя какой-нибудь цивилизации, обитающей в глубинах ртутных озер или в урановых горах, и он станет послушно управлять своей гоночной машиной именно так, как вы ему прикажете.



Для того, чтобы перейти из одного эпизода игры в другой, нужно занять, как минимум, четвертое место. Иначе придется, как в страшном сне, проходить заколдованные три круга — до полной победы. Советую на всякий случай запастись успокоительным, потому что в этом случае от достижения долгожданной победы до безумия, по-моему, совсем недалеко.

Перед стартом на экране появляется табличка с 7 пунктами: *«Начать»*, *«Осмотреть машину»*, *«Модернизировать машину»*, *«Купить запчасти»*, *«Свалка»*, *«Купить роботов»* и *«Сменить машину»*. Как видите, к сервису на «Галактических Гонках» не придирешься.

Графика «Гонок» сделана на том же достойном уровне, что и в экшне «Призрачная угроза». Виртуальные миры, в которых вы несетесь со скоростью до 1000 км/ч., продуманы и прорисованы до мельчайших деталей. Для тех, кто, помимо гонок, жаждет усладить воображение и додумать за автора, кто именно и на каком этапе развития живет в мире озер горящего метана, в антигравитационных тоннелях или ледяных пустынях, этот диск надолго станет самой «зачитанной книжкой».

Видеовставки способны украсить любую игру; главное не переборщить. В «Гонках» все именно так, как нужно, но это обойдется вам в 166 мегабайт места на жестком диске плюс уже знакомый графический акселератор.

Саундтрек из фильма подстегивает отстающих, и «яростная борьба за первенство, в которой каждый готов на все» как нельзя лучше способствует профилактической очистке организма от накопившегося адреналина.

Подводя итоги, следует отметить, что свежие игры от Lucas Arts пугающе близки к совершенству. Которому, впрочем, как известно, нет предела. Компания зарекомендовала себя наилучшим образом, так что теперь те, кто давно в нее верил, могут себя поздравить. Монополию Лукаса на сериал «Звездные войны» просто нельзя было использовать лучшим образом.



Место для пикников — неотъемлемая часть Игрограда. Здесь вы можете отдохнуть, пообщаться с друзьями или окунуться в любимые многими игры на свежем воздухе

# Хоббиты: туда и обратно

## КАМЕНЬ СМЕРТИ

Василий ПОПОВ

Кабак был сырым и темным. Слово «бар» или «кафе» никак не подходило этому заведению. И человек, стоявший за импровизированной стойкой, мог называться кем угодно, только не барменом. Маленькие, заплывшие жиром глазки вопросительно уставились на меня.

— Пива, пожалуйста, — сказал я.

— Два золотых.

На секунду я остолбенел. Какие «золотые»?! Двадцатый век на дворе... Но выяснить валютный курс в этом странном заведении мне не дал следующий посетитель. Невысокого роста, коренастый, он был в кожаной одежде, поверх которой тихо позвякивала старая металлическая кольчуга. За широкий, украшенный простыми железными бляхами пояс, был заткнут огромный боевой топор, с устрашающего вида выщербленным лезвием. Пройдя мимо меня, неизвестный подошел к стойке, вытащил из вещмешка грубо выкованный железный меч и протянул его кабатчику.

— Сколько дашь за него?

Кабатчик посмотрел на клинок равнодушным взглядом.



— Четыре золотых...

— Да ты что! — возмутился пришедший.

— Орчья работа... Ну ладно, четыре с половиной.

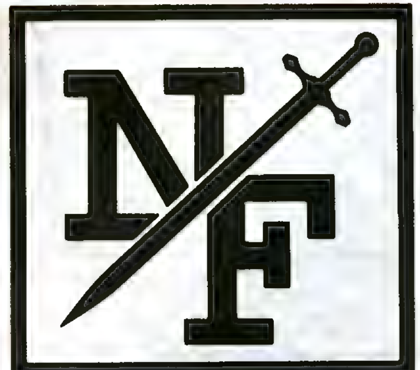
Вы, наверное, поняли, уважаемые читатели, что корреспондент газеты «Мой компьютер», как всегда, абсолютно случайно попал на «полигон», на котором открылся пространственно-временной портал, соединяющий нашу повседневную жизнь с виртуальной реальностью. На сей раз это произошло в одном из тихих уголков Гидропарка. Уже в течение нескольких недель, каждое воскресенье, здесь разворачивается действие «полигонной» RPG ***«Камень Смерти»***. Сюжет поначалу не отличался замысловатостью. Стоял на необъятных виртуальных просторах некий город, в котором жили люди. Дружественные им эльфы временами заглядывали на огонек. В окрестных лесах бродили злобные тролли и орки, попыхивали огнем крылатые драконы. По дорогам путешествовали странствующие маги и рыцари. Малообщительные гномы добывали драгоценные камни в глубоких пещерах. Ну и дрались, естественно, куда же от этого деться. Одним словом, жизнь шла своим чередом. Но вот в городе появился Некто в черных доспехах, и предложил желающим заработать 500 золотых за голову Элронда-полуэльфа. Чем знаменитый мудрец не угодил этому мрачному господину — неизвестно, но несколько странствующих воинов, услышав о золоте, решили отправиться навстречу приключениям, так сказать, по Элрондову душу.

Но на этом все не закончилось. В это же время в городе начали находить обескровленные трупы с весьма специфическими следами зубов в районе сонной артерии. Градоправитель пообещал награду тому, кто найдет и убьет вампира. На эту работу тоже нашлось немало желающих. На сегодняшний день ни Элронд, ни вампир еще не найдены. Да и личность «господина в черном» нуждается в проверке. Но ведь и игра еще не закончена.

В отличие от нашего предыдущего репортажа с «полигона», «Камень смерти» — настоящая RPG, какой ее привыкли видеть любители компьютерных игр. Каждое из действующих лиц обладает рядом стандартных (для этого жанра) характеристик (сила, ловкость, интеллект, способность к дипломатии и т.д.). Все эти характеристики выбирает для себя сам игрок, бросая три шестигранных кубика. Какое количество очков выпадет — такие характеристики и будет иметь его персонаж. Таким же образом набираются хиты (подробнее о них см. в 1-ом номере «Моего игрового компьютера»). Эти данные заносятся в личную карточку игрока, которую он всегда носит с собой. Заданные характеристики можно улучшать, выполняя определенные задания и покупая более совершенное оружие. Присутствуют в игре и NPC (градоправитель, кабатчик), которые могут советом помочь, купить или продать что-нибудь полезное.

Напоследок хочу сказать, что устраивает эти игрища самодеятельный *Клуб Любителей Фентэзи*. Желающие побольше узнать о деятельности этого клуба могут обращаться в редакцию «Моего компьютера».






# ВОЕННО-СЕТЕВЫЕ СИЛЫ

Владимир ЛЫСЕНКОВ, aka Armageddon

В нашей столице, на *проспекте Победы, в доме № 18* находится компьютерный клуб ***Net Forse***, уютно разместившийся на двух этажах. В холле, на первом этаже, вокруг небольшого столика с компьютерной периодикой расположено три удобнейших дивана. Там же стоят два холодильника с большим выбором прохладительных напитков от лимонада до пива. Торговая наценка на них невелика, так что, когда соберетесь основательно посидеть в клубе, не стоит обвешиваться жестяными банками с кокой или запасаться литрами спрайта. В главном зале есть входы в административную комнату, где расположен телефон и сейф, и (что важно знать для любителей засиживаться за любимой игрушкой) в санузел, которому стоит отдать должное — это самое чистое из всех подобных мест в киевских клубах. Лестница, ведущая на второй этаж, откроет вам путь к трем компьютерным комнатам, в которых вас ждут тридцать компов, связанных IPX-сетью (скорость 100 Мбит). Технические характеристики машин говорят сами за себя: Pentium II Celeron 333, 64 Mb, 15-дюймовый монитор, Voodoo Banshee. На жестких дисках находятся такие суперхиты, как *Quake 2, Half-Life, Starcraft: Brood War, Carmageddon, Wages of Sin, Rainbow Six, Delta Forse*, а на некоторых вы даже сможете отыскать *Heroes III* и *Commandos*. Однако народ предпочитает Wages of Sin, Half-Life и Starcraft, и если с последними двумя все понятно (эти игры популярны везде), то Wages of Sin требует более подробного рассмотрения. Дело в том, что эта игра просто была «задавлена» такими монстрами, как Quake 2, Half-Life, Delta Forse, и если вы считаете, что она имеет право на мультиплейерное существование, в Net Forse вы обязательно найдете единомышленников.

Лучше всего, на мой взгляд, приходить в клуб на ночь. Во-первых, вы много экономите, а во-вторых, наверняка получите гораздо больше удовольствия от игры: как вам, к примеру, побегать в Quake 2 в компании 20-30 таких же фанатов, как вы? Правильно: МЯ-Я-ЯСО! А что вы думаете о штурме крепости на Half-Life'вском уровне Crossfire толпой человек эдак в двадцать? Можно также сразиться с нападающими на стороне ее защитников. Вот это бойня!.. А что скажете насчет тактики «комната на комнату» в Starcraft: Валькирии носятся над планетой, отстреливая последние леталки Зергов; в это время объединенные армии Терран и Протосов ведут тяжелые бои на земле, сметая все укрепления Зерговской империи. А вот лежит мертвый Ларкер: он, видно, вылез из под земли и пытался спастись от радиоактивного облака. Браво, научные суда Терран!..

Ну, а если вы станете постоянным посетителем клуба, можете смело рассчитывать на скидки: каждому, кто в сумме проиграл 50 часов, положена клубная карточка члено Net Force, которая, помимо льготы в 25 процентов, дает право на два бесплатных часа в Интернете. Кроме того, можно каждую десятую ночь играть бесплатно, а также участвовать в чемпионатах, заплатив всего лишь 50% от суммы взноса. Кстати, о чемпионатах: вы, конечно же, читали в одном из наших последних выпусков о Net Forse'овском чемпионате по Starcraft: Brood War. Так вот, руководство клуба решило 2-3 июля провести еще и чемп по Half-Life. Начало — 2 июля в 16.00, стоимость участия 10 гривень (для членов клуба и подписчиков газеты «Мой компьютер» — 5 грн.). Игра рассчитана на 75 участников, которые могут потренироваться по льготной цене на картах, предназначенных для чемпионата. Из призов упомянуты Voodoo Banshee, бесплатное подключение и 30 часов в Internet, куча дисков и игровые абонементы. Насколько я знаю, это первый в Украине чемпионат по Half-Life, так что дерзайте.

Net Forse — не quake'овский клуб. Во-первых, потому, что сюда приходят побегать в Half-Life, Sin, покемперить в Delta Forse, «покрошить батоны» в Starcraft, во-вторых, здесь очень редко появляются «отцы» (скорее всего, по причине труднодосягаемости клуба). Аудитория все больше состоит из людей, учащихся в политехническом институте, мединституте и других вузах, находящихся в непосредственной близости к клубу. Теперь понятно, почему у студентов не хватает на хлеб ☺.

Бросается в глаза особая внимательность в обращении с клиентами, что выгодно отличает клуб Net Forse: к вам подойдут, усадят и помогут разобраться со всеми проблемами. Ваши сейвы (если вы пожелаете, чтобы они остались) будут храниться на сервере в папке с вашим именем и будут ждать вашего следующего прихода.

Лучше всего к клубу добираться следующим маршрутом. На станции метро «Политехнический институт» нужно выйти на проспект Победы и следовать в сторону Центрального ЗАГСа мимо казино «Red & Black» и ларьков «Росинка». Как раз напротив дома, «где соединяются сердца», и находится клуб Net Forse. Заходите, платите и играйте!

*Have Fun!*



Оказывается, не только русские любят большие скорости. Некоторые зарубежные фирмы просто зарабатывают на жизнь автомобильными гонками. Как, например, хозяева этого офиса — видите объявление «Нуждаемся в больших скоростях» на новом, четвертом корпусе их здания?

Владимир Лысенков i am v nature

# NEED FOR SPEED
## HIGH STAKES

*Большинство людей жаждет приключений и острых ощущений. Конечно же, пошаговые стратегии к этому не располагают, а 3D-шутеры приобрели более спортивный характер. Закономерно, что рядовой обыватель ищет чего-то увлекательного, увеличивающего адреналин в крови, и... находит — это* ***NEED FOR SPEED****.*

NEED FOR SPEED — серия игр, разработанная компанией *Electronics Arts* специально для симуляции гонок. Тут представлены лучшие автомобили конца XX века от Ягуаров и Макларенов до Феррари и Фордов, причем каждая машина имеет свои преимущества. В первой части игры, которую многие фанаты считают самой удачной, несмотря на все ее недостатки, уже были найдены все элементы, используемые в более поздних версиях. Вспоминать можно многое: преследование полицейских, классную музыку и неплохую на то время графику, намного улучшенную ко второй части игры. Все это сделало *NEED FOR SPEED II* культовым симулятором 1996-1997 годов. Не за горами была третья часть серии, но чтобы скрасить томительное ожидание фанов, Electronics Arts выпустила *NEED FOR SPEED II SE* — полноценный add-on, где представлены новые трассы, автомобили и улучшенные опции мультиплейера. Этот add-on на многие месяцы обеспечил игре первые места в интернетовских рейтингах.

После ошеломительного успеха NEED FOR SPEED II, осенью 1998 года Electronics Arts выпустила третью часть серии. Созданная на основе второй, она имела улучшенный игровой движок и более проработанную графику. Но это еще не все. Появилось одно существенное отличие, навсегда перевернувшее представление о настоящих горячих гонках. Это — более продуманная работа представителей правопорядка. Стоит превысить скорость, как вам придется думать не только о том, как бы побыстрее обогнать соперников, но и о том, как оторваться от полицейских машин и избежать штрафа. В отличие от первой части игры, когда полицейская машина просто догоняла вас, в этом случае автоматически снижалась скорость и вы останавливались, в *NFS III* дорожный патруль не просто обгоняет, но и тормозит прямо перед вами — в результате, вы врезаетесь в его автомобиль и платите штраф. Впрочем, и вы можете попробовать себя в роли полицейского. Количество автомобилей (в том числе и полицейских) постоянно увеличивается благодаря Интернету, и теперь большинство фанатов игры ездит в мультиплейере на собственной машине, которую они хранят на 3,5-дюймовой дискете и носят с собой на соревнования.

Четвертая часть игры не заставила себя долго ждать. Весной 1999 года появилась **NEED FOR SPEED IV** под Play Station, в которую на компьютере можно было играть только с помощью эмулятора. Через полтора месяца вышла версия под PC. Она не вызвала такого ажиотажа, как третья часть, потому что не имела каких-то существенных отличий. Правда, одно нововведение было — игроки стали чувствовать вкус денег. Дело в том, что после победы в NEED FOR SPEED IV вам выдается определенная премия, на которую можно приобрести автомобиль покруче, если машина вас не устраивает или по-



вреждена. Да-да, именно повреждена, ибо теперь можно наносить сопернику удары, которые непременно выведут его из строя. Это очень хороший ход со стороны разработчиков симулятора. Помните? Бьешь врага, бьешь, переворачиваешь, можно сказать, играешь, как с котенком, а он себе, знай, респаунится, да к тому же перегоняет вас.

Еще разработчики окончательно избавились от такого ламерского феномена, как автодогон (в третьей версии его значительно уменьшили). Автодогон предусмотрен для ламеров и лузеров, которые постоянно плетутся сзади и из-за этого всегда недовольны игрой. Поэтому в играх с автодогоном отстающие догоняют впереди идущих, и даже маленький пятискоростной Lotus класса B с легкостью опережает шестискоростной McLaren F1 класса A. Или вот еще пример: вы несетесь на макларене, а перед вами уже маячит жалкий пятискоростной форд, или вы, из-за какой-нибудь аварии отстав от главной группы, вдруг перегоняете ее.

Но теперь автомобили для NEED FOR SPEED IV будет намного труднее достать. А все из-за денег. Хочешь хорошую машину? Плати! Причем, чтобы за-







работать на сколько-нибудь приличный автомобиль, придется выиграть не одно соревнование, и ничто, ни ограничения интеллекта противника, ни автодогон вам не помогут. Ну, а враг будет делать все возможное, чтобы нанести вам тяжелые травмы и вывести из строя, поэтому советую быть осторожными.

На этот случай несколько советов. Итак, вы едете по относительно ровной трассе и постепенно перегоняете автомобиль. Вы хотите вывести его из строя? Резко дайте вбок с таким расчетом, чтобы противник увидел перед собой вашу дверь, потом сразу поверните в противоположную сторону. Тщательно рассчитайте свои силы: если вы сделаете все нормально, багажник ударит соперника и разнесет ему если не ходовую часть, то двигатель точно. А вот трюк номер два. Допустим, вас постоянно сзади бьет преследующий противник. Ваши действия: просто тормозите, он эффектно через вас переворачивается и вот теперь он в вашем распоряжении. Еще один трюк, рассчитанный на обгоняющего противника: сильно ударьте соперника в заднее колесо — его развернет, вынесет на встречную полосу, а уж там о нем позаботятся.

Ну а если вы не хотите агрессивно реагировать на удары противников, просто маневрируйте. Главный совет — берегите деньги, так как они — основа игры. Без денег вы будете либо далеко сзади из-за никчемности своего автомобиля, либо далеко впереди, в качестве футбольного мячика. От валюты зависит ваша скорость, класс брони, выдержка.

Кроме всего прочего в NFS IV меня поразили нововведения в ландшафте. На некоторых картах вы станете участником американских горок, а на отдельных участках будете перемещаться по зеркально гладкой поверхности. Также изменяется и время суток: как вам проезд по сумеречной пустыне или по солнечному городу?

Сегодня NEED FOR SPEED IV установлен в большинстве компьютерных клубов Киева, и если ваш домашний ПК не располагает должными ресурсами, милости просим в вышеозначенные места. А если там еще и выдают напрокат рули с педалями или хотя бы джойстики, — наверняка получите массу впечатлений. Кстати, в этих же клубах можно не только поговорить о высоких материях и смысле жизни, но и подискутировать по поводу четвертой версии игры. В вопросе о преимуществах Mersedes'а перед Ferrari, конечно, есть разногласия, и отношения иногда выясняются с помощью Multiplayer'а, который к этому весьма располагает. Посудите сами, возможность модемного, нольмодемного и IPX'ового соединений, а также Split Screen, благодаря которому можно играть вдвоем на одном компьютере.

Уже не за горами и *NEED FOR SPEED IV SE*. В этом Special Edition'е будет, как говорится, стандартный набор для любого жаждущего скорости: новые машины, новые нестандартные трассы, непримиримые враги и невероятные опасности. Обещают, например, гонки в ночное время или по очень скользкой местности. Конечно же, такое удовольствие требует определенного количества ресурсов, но чего не сделаешь, чтобы получить дозу адреналина?

Для игры вам понадобятся как минимум Pentium II, Windows 95, DirectX 6 и хоть какой-нибудь 3D-ускоритель, желательно что-то из семейства Voodoo. Очень советую Multiplayer. Ведь игра с реальным противником намного интереснее и больше захватывает, чем поединок с компьютером. Ну, а весть о том, что в США будет проводиться чемпионат по NEED FOR SPEED IV, едва ли не затмила новости о чемпе по Quake 3 в Швейцарии. Правила чемпионата стандартные, существующие еще с первых версий.

Ну и что же нас ожидает в ближайшем будущем? Помимо NEED FOR SPEED IV SE, на горизонте еще пятая (!) часть игры. Неугомонные разработчики обещают поддержку виртуального шлема и уникальные, специально под NEED FOR SPEED V, манипуляторы в виде педалей, а также коробки передач и руль, где будут все кнопки, предусмотренные симулятором.

**Kingpin DEMO**

Запустите игру с «**+developer 1**» параметром в командной строке. Затем, нажав ` для вызова консоли, введите один из следующих кодов: **god** — переключение «режима бога»; **noclip** — переключение режима прохождения сквозь стены; **map [map name]** — Играть выбранную карту; **give all** — получить все предметы и наличные; **bullets [number]**, **shells [number]**, **gas [number]** — патроны к соответствующему оружию; **give ammo** — патроны ко всему оружию; **pistol**, **shotgun**, **flamethrower** — получить соответствующее оружие; **give weapons** — получить всё оружие; **cash [number]** — деньги; **give health** — здоровье; **key1-10** - ключи 1-10; **coil** - монеты; **watch** - часы; **battery** - батареи. Имена карт: bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, sr3.

**Commandos: Beyond The Call Of Duty**

Играя, наберите «**gonzo1982**» для активации режима «взлома» игры. Затем введите выбранный код для запуска следующих функций: **[Ctrl] + I** — невидимость; **[Ctrl] + [Shift] + N** — сброс миссии; **[Shift] + V** — невидимость для противника; **[Shift] + X** — поместить выбранного бойца в точку, на которую указывает «мышь»

В пятой версии огромные полномочия будут имеют полицейские: ходят слухи, что они смогут стрелять по колесам и зажимать правонарушителя с четырех сторон. Да, нам обещают нечто потрясающее, кажется, сравниться с NEED FOR SPEED V сможет разве что *Interstate '86* (если он к тому времени выйдет☺). Подождем немного, а NFS IV имеет все шансы стать лучшим гоночным симулятором сезона.

Have Fun!

**Спортивные комплексы — значительная часть нашего Игрограда. Вот это слегка пыльное здание — одно из них. Поверьте, под его крышей было пролито просто море крови, а стены пропитались болью.**

# ТЕАТР ТЕНЕЙ, ИЛИ ОПАСНАЯ ИГРА

Василий ПОПОВ

*«Они выходили по одному из темноты, и появление каждого из них вызывало возгласы удивления. Передо мной мрачной чередой проходили бесплотные тени прошлого, духи, поднявшиеся из мрачных глубин ада. Духи, облеченные чьей-то злой волей в телесную оболочку и наполненные кровью ненависти к тому, кто вызвал их из темных провалов небытия. Добро пожаловать в* ***«Театр теней»****: кровавый спектакль ждет своего зрителя...»*




Жанр *Fighting* — это игры-поединки. Его нельзя назвать особо популярным, тем не менее, его поклонники достаточно многочисленны, а создатели умудряются раскручивать тему обычного мордобоя до уровня настоящего искусства. Быть может, не за горами то время, когда fighting можно будет с полной ответственностью назвать симулятором поединков. Давно ушли в прошлое времена *Fatman* и *Sobor*, когда игра сводилась к судорожным нажатиям двух-трех кнопок. Современный fighting — это игрушка со своим миром и сюжетом, не менее интересным, чем в большинстве «шутеров». Многие фирмы-производители (за исключением, пожалуй, только *Capcom*) отказались от плоской двухмерной «картинки», заменив ее трехмерной графикой, что, конечно же, делает игрушку более реалистичной и позволяет с большей полнотой «вжиться» в события, происходящие на экране. Наглядным примером тому могут служить такие популярные хиты, как *Mortal Kombat* и *Tekken*, которые давно завоевали любовь «виртуальных файтеров» всего мира.

Чем же так привлекателен ***«Theatre of pain»***? В первую очередь, проработанным сюжетом. Как всегда, где-то за границей пресыщенные старыми зрелищами «зажравшиеся капиталисты» возжелали чего-то новенького и неординарного. Что можно придумать необычного после стольких лет существования человечества, которое на каждом этапе своего развития создавало все более изощренные развлечения? Ничего. Следовательно, нужно усовершенствовать уже известные и наиболее древние виды развлечений. Наверное, так или почти так рассуждал скрывающийся под псевдонимом *Ликтор* — черный маг и большой мастер единоборств. С помощью древних заклинаний он вызвал из небытия души величайших бойцов прошлого (причем, не только из мира людей) и, воссоздав их тела, полностью подчинил их своей воле. Гордые духи, многие из которых в прошлом были равны богам, были бессильны против черной магии Ликтора, но он дал им шанс. Тот, кто победит на арене всех своих соперников, встретится в бою с самим магом. Если боец сумеет одолеть и его, то обретет желанную свободу. Ненависть плененных духов была так велика, что каждый из них поклялся собственноручно убить Ликтора, а так как, судя по всему, нежных чувств друг к другу они не испытывают, то можно предположить, что борьба на каждом этапе состязаний будет крайне ожесточенной. Все это безумное предприятие Ликтор скрыл под вывеской «Театр теней», в котором смертные (разумеется, за соответствующую плату) могут понаблюдать за поединком богов и мифических героев.

Как вы уже догадались, вам предстоит выступить в роли одного из участников кровавых состязаний и привести его к победе. Все они стоят того. Первым в списке «претендентов на смерть» стоит *Styx*, придворный танцор властителя ада. Он сражается безоружным, но его руки зачастую смертоноснее меча. Это самый подвижный персонаж игры, его прыжки и кульбиты способны рассредоточить внимание любого противника. Следующим идет *Optimus*. В свое время ему не было равных на цирковых аренах Римской империи. Он вооружен трезубцем, которым владеет безукоризненно. Молниеносно переходит от защиты к нападению и наоборот. Поразить его может только настоящий мастер. После Optimus`а вас поджидает *Nemesis*. В древние времена его имя наводило ужас на купцов, во-

дивших свои караваны по Великому Шелковому Пути. Очень эффективно (и эффектно) дерется ногами, а два огромных ножа грозят смертью каждому, кто осмелится приблизиться к нему. Имя следующего бойца, как говорится, в рекламе не нуждается. *Spartacus* — величайший из гладиаторов, вождь восставших рабов, армия которого угрожала могуществу самого Рима. Вооружен огромным молотом, удар которого способен свалить слона. Нанося им же удары по земле, он вызывает землетрясения, сбивающие противника с ног. Далее следует *Lemure*, которая, подобно Афродите, родилась из морской пены. Однако, не в пример богине любви и красоты, она избрала жизнь, полную кровавых битв. Древние греки приносили ей жертвы, прося послать победу в морских сражениях. Но она не беспомощна и на суше. Оружие — меч. Виртуозно защищается, а если пойдет в наступление, то ее уже не остановишь.

Следующий воин едва ли не самый опасный из этой, далеко не самой изнеженной, компании. *Janus*, «властелин тысячи отражений». Обладает способностью исчезать с места схватки и появляться в любой точке арены. Вооружен двумя мечами, которыми пользуется как вместе, так и поочередно. Любое прикосновение зеркально отполированных лезвий несет смерть противнику, кем бы он ни был: человеком, богом или черным магом.

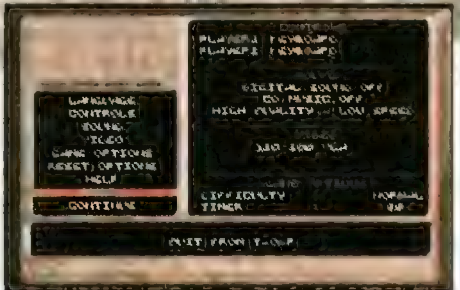
*Vulcan*, сын самого Юпитера, тоже попал в сети, расставленные злобным Ликтором. Он, что называется, «типичный» бог, и вы быстро убедитесь в этом, если встретитесь с ним на «сцене» Театра теней. От хромоты не осталось и следа. Vulcan двигается с невероятной скоростью, почти не заботясь о защите. Его топор находит малейшую брешь в обороне противника. Он не остановится, пока не победит.

Последний из «плененных духов» не обладает почтенным возрастом и титулами своих «товарищей по несчастию». Жизнь *Caligula*`ы прошла на мрачных улицах Гарлема, где он состоял в негритянской банде последователей культа Вуду. Не боится ни бога, ни черта, а в искусстве магии мог бы потягаться со своим пленителем, Ликтором. Сражается длинными цепями с острыми, как бритва, наконечниками. Предпочитает дальнюю дистанцию боя. Ну, а если вы считаете, что пленение духов — достойное занятие, можете поучаствовать в игре на стороне самого Ликтора. Как ни странно, ему не откажешь в некотором благородстве. Свое магическое искусство он в бою не использует. Этот воин, с ног до головы закованный в латы, вооружен щитом и мечом. То, что он готов сразиться с лучшим из представленных здесь бойцов, не пустое бахвальство!




Как видите, все противники достойны друг друга. Каждый обладает своей, уникальной манерой ведения боя, приспособиться к которой очень непросто. Каждый достоин победить.

Теперь поговорим немного об управлении игрой. Оно достаточно стандартно. Помимо *«стрелок»* (*«вверх»*, *«вниз»*, *«вправо»* и *«влево»*), управляющих передвижениями вашего бойца, присутствуют еще шесть кнопок, отвечающих за удары. Но это не означает, что каждый из персонажей способен наносить по шесть ударов. Вариации одновременного или последовательного нажатия дадут вам возможность наносить более сильные и разрушительные удары, совершать головокружительные прыжки, кататься кувырком по арене, спасаясь от мощной атаки противника, и т.д. Как и в каждом уважающем себя fighting, здесь присутствуют так называемые суперудары, с использованием магии, или внутренней энергии, кому как больше нравится. Но, в отличие от *Street Fighter* и *Rival Schools*, эти удары доступны не всем и не всегда. В процессе схватки боец накапливает эту самую энергию (или *ману*), необходимую для нанесения такого удара. Накапливается она прямо пропорционально тем из ваших ударов, которые достигли цели. Причем, если вы успешно проводите серии ударов, «мана» растет быстрее. Но, даже накопив нужное количество магического вещества, вам придется изрядно попотеть, прежде чем удастся подобрать нужную вариацию кнопок, необходимую для нанесения «магически-энергетического» суперудара.






Графическая сторона этой игры заслуживает особого разговора. Когда игрушка впервые попадает к вам в руки, именно графика привлекает внимание. Здесь нет особенно ярких красок. Все выдержано в мрачных серых тонах, а персонажи действительно напоминают бесплотные тени, но только до тех пор, пока не выйдут на арену для схватки. Фигуры героев созданы очень реалистично, прорисована каждая мышца, каждая черта лица. Вы можете наблюдать, как бойцы дышат, как двигаются их тела, имитируя волнение перед началом смертельного поединка. По уровню графики с «Theatre of pain» может сравниться, пожалуй, только «*Tekken3*» и «*Bio F.R.E.A.K.S.*». Звуковое сопровождение не отличается разнообразием. Да и какие звуки могут быть в fighting? Лязг скрещивающихся клинков, прерывистое дыхание дерущихся и крики раненых.

Вот, в общем, и все. Думаю, что «Theatre of pain» найдет как своего актера, так и своего зрителя. В любом случае эта игра будет настоящей находкой для истинного файтера.

**Как вы знаете, существуют различные карточные игры. И для натур увлекающихся они вполне могут стать настоящим наркотиком. Вот, кстати, история нашего собственного расследования заведения, имеющего некоторую специализацию в них.**

Василий ПОПОВ

# MAGIC The Gathering

*«Центр — Лысому. Приказываю проверить распространившиеся по Игрограду слухи о появлении нового наркотика под названием **«Magic: The Gathering».** При обнаружении — изучить. В случае необходимости (разумеется, после изучения) — уничтожить. Доложить о результатах советникам мэрии Игрограда не позже 25-го июня».*



Синие июньские сумерки плотной пеленой обволакивали лесную опушку на окраине Города Игр. Тишина казалась почти осязаемой, лишь изредка из чащи доносились мелодичные голоса лесных эльфов и тревожные крики ночных птиц. Высокий мужчина в темной безрукавке остановился, напряженно всматриваясь в окружающую темноту. Бритая наголо голова, массивная нижняя челюсть, узкий лоб и выглядывающий из-под жилетки тяжелый бронежилет выдавали в нем отставного военного. Обычный человек ни за что не разглядел бы маленькую избушку, спрятавшуюся в тени столетнего дуба-великана. Но долгие годы, проведенные в непрерывных боях на разных окраинах Галактики, и старый армейский стимулятор класса DOOM развили в бритоголовом удобную, хотя и несколько паранормальную способность к ночному видению. Бесшумным шагом он начал приближаться к зловещему зданию, на ходу вспоминая скудную информацию, добытую накануне в Центральном Компьютере.

«Magic: The Gathering — карточная игра. Была создана в США неким доктором математики по имени Ричард Гарфилд. Изобретение датируется 1993 годом. В 1995 году вошла в пятерку лучших интеллектуальных игр мира. Чрезвычайно распространена во всех странах, преимущественно в среде студентов, стратегов, тактиков, то есть популярна среди людей с аналитическим складом ума. Создав собственную колоду из сорока магических карт, умело используя заклинания и уникальные возможности каждой карты, играющий становится волшебником, магическая сила которого возрастает с каждым сражением...»

Старая деревянная дверь распахнулась настежь от удара подбитого гвоздями армейского ботинка, и бритоголовый очутился в полутемной комнате, в которой при свете чадящих свечей, за большим квадратным столом сидело несколько человек. Сам воздух, казалось, был пропитан чем-то мистически-потусторонним, в темных углах угадывались зловещие силуэты явно неземного происхождения. Сидящие разом обернулись навстречу незваному гостю, и их внешность пробудила воспоминания о прочитанном накануне.

«В игре присутствует семь типов магии. Ее источником являются карты-земли. Белую магию содержат в себе равнины, красную — горы, зеленую — леса, синюю — острова, черную — болота. Источником бесцветной магии может быть любая из вышеперечисленных земель. Каждый из игроков специализируется на одном (или нескольких) типах магии и с учетом этого формирует себе колоду из шестидесяти карт...»



Бритоголовый вытащил из кармана кольт 45-го калибра и, недобро усмехаясь, вышел на середину комнаты.

— Та-а-к, что это за несанкционированный бордель на вверенном мне участке?

Навстречу ему поднялся невысокий крепыш, в котором бритоголовый с удивлением узнал бывшего пехотинца из ограниченного контингента земных вооруженных сил на Строггосе.

— Это не бордель, господин сержант...

— Смирно! — рявкнул бритоголовый и, с удовлетворением отметив, что солдат вытянулся в струнку, уже спокойнее добавил:

— Докладывайте, рядовой.

— Так точно, господин сержант, сэр! Никакого борделя нет, сэр! Игра «Magic: The Gathering» дает возможность попрактиковаться в тактике и стратегии ведения боя с противником, использующим уникальные типы вооружений. Знакомит с разнообразными магическими школами. Позволяет освоить навыки командования взводом, ротой, полком и даже батальоном! В Китае эта игра введена в программу подготовки студентов высших учебных заведений, а во всем мире пользуется бешеной популярностью. Сегодня «Магия» переведена на девять языков, и продано более 3-х миллиардов карт. Проводятся городские, региональные и мировые чемпионаты. Между прочим, призовой фонд чемпионата мира — $1 000 000, сэр!

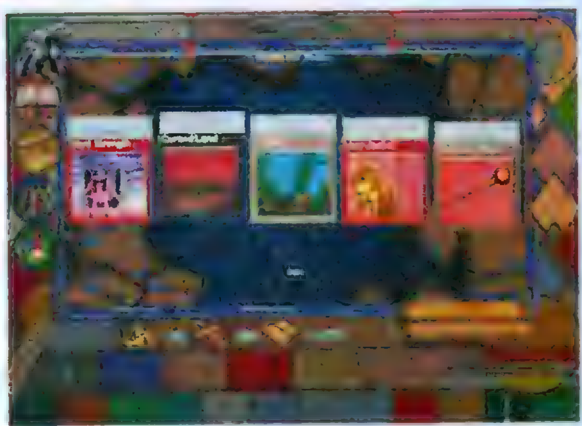
— Значит, стратегия, говоришь, — сержант спрятал кольт и опустился в услужливо подставленное кресло, — ну-ка, расскажи подробно.

— Так точно, сэр! В игре присутствует четыре типа карт:

**земли**, дающие возможность накапливать магическое вещество — *Ману*, с помощью которой творятся заклинания;

**создания**, или существа — это боевая сила, армия, ведущая боевые действия. Каждое создание имеет два основных свойства — *силу* (количество повреждений, которое оно наносит противнику)





и *выносливость* (количество повреждений, которое оно способно выдержать). Кроме этого, некоторые создания обладают способностями, дающими преимущество в сражении. Всего насчитывается девятнадцать видов способностей. Нет смысла перечислять их сейчас, сэр, — все равно не запомните. Все эти свойства существ указаны на картах.

Следующий тип карт — **заклинания**. С их помощью, имея определенное количество маны, вы в состоянии усиливать своих воинов или наносить повреждения противнику и его существам. Заклинания можно использовать только при наличии маны какого-то определенного цвета.

А вот следующий тип карт — **артефакты** — не зависят от цвета маны. Полезная вещь.

Игра имеет три уровня сложности. *Starter* — начальный — рекомендуется для начинающих игроков. Игровой набор называется *Portal Second Age*. В нем нет артефактов, и не надо самому формировать колоду. Каждый игрок пользуется магией только одного цвета. Здесь существует всего три типа заклинаний.

*Advanced* — средний уровень — рекомендуется для игроков в Portal, желающих больше узнать о возможностях игры. Игровой набор — *Classic Sixth Edition*. Тут уже проводятся соревнования, используются турнирные наборы, игра превращается в настоящее сражение магов. Количество заклинаний увеличивается до семи типов.

И, наконец, **Expert** — высший уровень — рекомендуется для опытных игроков. Здесь состязаются настоящие мастера. Даже самый везучий новичок не выстоит в сражении с ними! В игре используются все те же семь типов заклинаний, плюс дополнительные свойства у существ.

А карты, сэр, это же настоящее произведение искусства! Колода из шестидесяти карт, необходимая для полноценной игры, стоит $10, бокс — полный набор — $108. Надо также учесть, что каждый год правила пересматриваются и обновляются, а для участия даже в региональном турнире надо иметь колоду карт последней редакции. Так что подобное удовольствие обходится игрокам в «кругленькую» сумму. Но люди идут на это. Более того, многие коллекционируют карты: например, старые и редкие экземпляры идут по $350 за штуку.

Кстати, «Magic: The Gathering» известна и у нас, в Виртуальной Реальности. Весной 1997 года фирмы *Microprose* и *Acclaim* получили лицензию от компании-изготовителя (**www.wizards.com**) на производство компьютерной версии этой игры. С Microprose сотрудничал сам Сид Майер. Хорошая получилась игрушка. Я с ней познакомился на базе переподготовки, в системе Ориона. Тогда только разработали *Mana Link* — мультиплейер к ней, так мы с ребятами сутками из-за компов не вылезали. А продукция Acclaim абсолютно не играбельна. Они попытались сделать игру real-time и прогадали. Все-таки пошаговая стратегия есть пошаговая стратегия, а «Magic...» именно таковой и является. Странно, что вы ничего не слышали о ней раньше, сэр.

— В 97-ом, сынок, мне было не до игрушек, — сержант замолчал, задумавшись о чем-то своем, но через секунду продолжил:

— А по какому принципу проводятся турниры?

— Все участники состязаний разбиваются на пары, сражения в «Magic: The Gathering» — это, как правило, дуэли. Хотя, существует вариант многопользовательской игры, но он не особо популярен. Сначала проводятся предварительные «сражения», в которых выясняется сила и степень подготовленности каждого игрока. Потом формируются пары непосредственно для турнира. Причем организаторы состязаний следят за тем, чтобы в пару попали игроки с приблизительно равными силами. Дальше входит в силу олимпийская система: проигравший выбывает, а из победителей формируются новые пары.

— Умно придумали, хм, стратеги...

— Сэр, хотя игра и карточная, успех в ней зависит от везения не более чем на 15%, а в серьезных чемпионатах эта цифра еще меньше.

Сержант взял ближайшую колоду и некоторое время перебирал в руках разноцветные картинки.

— И где же можно приобрести всю эту амуницию?

— Проще всего обратиться в российскую компанию *«Саргона»*, сэр. У них есть практически все доступные на сегодняшний день наборы из коллекции «Magic: The Gathering». Кроме того, там вы можете получить бесплатную демоверсию, с помощью которой в кратчайшие сроки ознакомитесь с основными принципами игры.

— Ну, ты загнул, брат! И как ты себе это представляешь? Вот сейчас я все брошу и помчусь в Россию эту самую «Саргону» разыскивать? Поближе чего-нибудь нет?

— С этим сложнее, сэр. Игра, как вы поняли, стоит не дешево, а с финансами у нас, сами знаете как дела обстоят... В Киеве самыми компетентными людьми по этому вопросу являются, пожалуй, члены клуба *«Магия Игры»*. Подробную информацию о них вы можете найти на официальном сайте (**http://mtgclub.kiev.ua**). Связаться же можно по e-mail — **alex@zosia.kiev.ua** или по телефонам: *246-60-31, 246-60-32, 246-60-33*. Спросить Игоря Янковского. Тренировки в клубе начнутся с началом учебного года в помещении Национального Аграрного Университета, по адресу: ул. Родимцева 19, Лесной корпус НАУ.

— Ну что ж, рядовой, можешь считать, что ты меня убедил. Игрушка, видать, действительно заслуживает внимания. Так и доложу в Центр...

*«Лысый — Центру. Согласно вашему приказу провел расследование по факту явления, известного под названием «Magic: The Gathering». Вывод: воздействие данного препарата на физическое, психическое и умственное здоровье лиц его принимающих не противоречит нормам, установленным мерией Игрограда».*

*Расследование проводил сержант Зим, бывший строевой инструктор Starship Troopers.*



Во время очередного вторжения инопланетян... Что, вы такое не помните? Тогда давайте зайдём вот сюда - это база, оставшаяся с тех времён. Так сказать, центр обороны Земли от НЛО и неведомого врага..

UFO
ENEMY UNKNOWN

# ВРАГ НЕ ПРОЙДЕТ

Андрей ЯСЕНКОВ

*Издавна Человечество всматривалось в небо, ожидая посланцев иных цивилизаций. Ожидая со страхом и надеждой, ибо они могут оказаться как друзьями, так и смертными врагами. Шло время и страх усиливался, поскольку друг приходит открыто, а враг скрывается до последнего и выходит тогда, когда чувствует шанс на победу.*

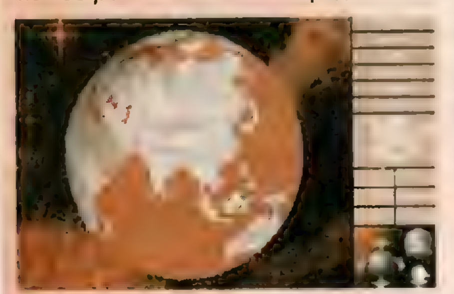


## X-COM: Враг неведом!

*«В январе 1998 года мировые правительства были засыпаны сообщениями о появлениях НЛО и ужасными историями о похищениях. В августе 1998 Япония официально учреждает первое подразделение для борьбы с инопланетным вторжением, известное как Kiryu-Kai, но после пяти месяцев работы проект закрывается. Это было связано как с его дороговизной, так и с недостаточно успешными перехватами НЛО. Так, в период активности ни один «чужой» корабль не был сбит.*

*Пример Японии явился доказательством того, что существующая угроза является слишком большой и сильной для отдельной страны.*

*В декабре 1998 в Женеве на секретной встрече полномочные представители стран создают специальные вооруженные силы, в которые вошла вся мировая элита: солдаты, ученые и инженеры. Они были снабжены самой современной техникой и вооружением. Проект назвался X-COM (Extraterrestrial Combat Unit), и это была последняя надежда человечества».*



Именно такой сюжет был предложен в 1994 году в игре ***UFO: Enemy Unknown***, выпущенной одной из самых мощных издательских компаний — *MicroProse*, и сразу же занявшей первые позиции в списке лидеров. Трудно сказать, сколько времени этот проект «варился» в их «кухне», но, в конце концов, он органично сочетал в себе действительно удачные и интересные идеи. И если графическая реализация игры оценивалась на 80% от максимально возможной оценки (что само по себе немало), то «геймплэй» всегда получал не менее 90%.

Достаточно сложно определить и жанровую принадлежность игры — фактически, самым удачным названием могло бы быть arcade/strategy. В общем, UFO состоит из двух фаз — стратегической в режиме реального времени, когда вы управляете базой и осуществляете перехваты НЛО, и тактической — ведение боевых действий в пошаговом режиме. И если первая фаза более-менее схематична, то тактическая полностью подтверждает высокие оценки за графику.

Начинается игра с постройки первой из восьми возможных баз X-COM'а, основная задача которой — противостояние инопланетным ордам.

Но ваша база — более чем форпост, это центр ваших научных исследований, место тренировки бойцов, мастерская по производству необходимого оборудования, ангары самолетов, служба радарного (и не только) пеленга противника и просто огромные склады, набитые всякой всячиной. Но вышеназванный набор строений отнюдь не является обязательным — это просто перечень возможных построек. А поскольку территория базы ограничена (6х6 условных квадратов), только от вас зависит, что будет построено.

Комплектация вооружения, как авиации, так и солдат, находится в вашем ведении, для чего предназначены специальные пункты меню. Это еще одна сторона игры — ролевая, поскольку от боя к бою ваши бойцы набираются опыта и получают «очередные» звания, что непосредственно отражается на их характеристиках.

Научные исследования проводятся по системе, очень похожей на используемую в *Civilization*. Она заключается в том, чтобы проводить собственные разработки, изучать захваченные у инопланетян артефакты, а также получать информацию во время допросов плененных «чужих». Построив на базе специальное здание, где для «языков» будут созданы подходящие условия, и купив/разработав парализаторы, вы сможете добыть необходимые сведения. Например, только захват живьем *Sectoid Lider* даст вам возможность исследовать собственные пси-возможности.

Каждый проект имеет свою «трудоемкость», и решение задачи напрямую связано с количеством работающих над ним ученых. Это вынуждает нас строить новые лаборатории и жилые блоки, увеличивая стоимость содержания базы, что приводит к возникновению еще одной проблемы — экономической.

Как вы помните, изначально финансирование проекта проводится из общемирового кармана, а туда средства поступают от разных стран. И если последние довольны вашей работой по





результатам прошедшего месяца — ставка увеличивается. Если нет — понятно, уменьшается. А если вы вообще не контролируете соответствующий регион, то страна заключает собственный договор с инопланетянами и выходит из проекта X-COM, значительно уменьшая поступления в ваш бюджет. Ну, а ежели в течение двух месяцев ваш баланс будет отрицательным, проект закрывается и вы автоматически проигрываете.

Так что либо крутитесь, как можете, либо ищите источник дополнительного финансирования. Вот тут стоит вспомнить о мастерских ваших баз, способных делать не только продукцию, необходимую для ведения боя, но и товары на продажу. Да, да, как выясняется, мировой рынок с удовольствием покупает то, что у вас есть, включая, помимо высокодефицитных инопланетных предметов, все, что вам не нужно. В принципе, не важно, что вы будете производить — «вилочка» между расходами по созданию и ценой реализации всегда будет в вашу пользу. Но, на мой взгляд, проще всего зарабатывать деньги на *Alien Allows*, а оптимальный товар — *Heavy Laser*.

Деньги можно делать на снятых со сбитых «тарелок» предметах экипировки, и на деталях самих тарелок. Посему ставьте на перехватчики лучшее оружие и ждите сообщения о пеленге НЛО. Затем жмите на клавишу *Intercept* (или на ближайшую базу) и направляйте пилота на цель. Догнав врага, в специальном окне выбирайте тип атаки и наблюдайте за боем. И вот когда тарелка «упокоилась» на земле либо села где-нибудь по собственной «нужде», начинается самое интересное — тактические сражения.

## X-COM: Приказано выжить!

Сразу после посадки десантного корабля вам необходимо снарядить посланную команду, выдав каждому оружие и оборудование. Обратите внимание на время суток — вам вполне могут понадобиться осветительные гранаты. Кроме того, по внешнему виду бойца можно оценить его силу (энергию). Согласитесь, бессмысленно нагружать хрупкую девушку ракетницей и запасными ракетами — она устанет, сделав всего пару шагов. Разве что будете использовать ее в качестве «стационарной ракетной установки»☺.

Собственно боевые действия ведутся в пошаговом режиме, и на ваш ход противник реагирует перемещением со своей стороны. Система ходов основана на принципе индивидуальных для каждого из бойцов action points (AP) — единиц активности. Их можно расходовать на движение, стрельбу, метание предметов или применение специального оборудования. Необязательно использовать все ресурсы AP за тур, иногда необходимо оставлять про запас AP на случай, если надо будет выстрелить по попавшему в поле зрения «инопланетянину», перемещающемуся в рамках своего хода. Причем ранг бойца определяет, выстрелит ли он первым, или только в ответ на залп.

Кроме того, от вышеназванной энергии бойца зависит, сможет ли он вообще сделать шаг, а от морального состояния — возможность управления им. Немаловажное значение имеет и количество XP бойца, что, думаю, объяснять не надо. Кстати, введение *fatal wounds*, которые за каждый ход «откусывают» толику жизни, значительно приближает боевые действия к реальным.

Эффект реальности также создает и графика игры. Основанная на изометрической проекции, она включает в себя все присутствующие на планете типы ландшафта, от полярных или южных пустынь до джунглей и тайги. Кроме того, бои ведутся и в индустриальных районах городов, в мелких и крупных поселках и собственно на своей и инопланетной базах. Все, что было на поле боя, вы можете разрушить... ну, конечно, за некоторым исключением, но — все же! Зато обстановка интерактивна, и маленький пожар на пшеничном поле к концу боя вполне может уничтожить его целиком. Также очень реалистично оседает пыль или гарь от взрывов.

Все использованные в игре модели — трехмерные. Это касается как ваших солдат, так и бойцов инопланетян, которых насчитывается около десяти типов — каждый из них обладает своими сильными и слабыми сторонами. Причем фигуры неплохо анимированы, например, просто ужасает то, как «хрисалид» вылупливается из инфицированного человека, потягиваясь и шевеля усиками.

Карта обычно «генерится» из готовых модулей, но каждый раз по-новому. А если вспомнить, что она многоуровневая, сразу становится понятным, почему некоторые бои можно вести часами.




## X-COM: Эпопея?

Игра имела большой успех. Появились многочисленные продолжения и торговая марка была лицензирована. Но вторая часть игры *X-COM: Terror from the Deep*, в которой бои были перенесены под воду, стала «слабым подобием» как в смысле графики, так и в отношении «играбельности». Интереснее третий проект *X-COM: Apocalypse*. Тут было много новых идей, включая возможность прохождения миссий в режиме реального времени. Но и он оказался непродуманным и не создавал целостного впечатления от разнообразно сочетающихся элементов. *X-COM: Interceptor* — уже совершенно иное явление, это имитатор космического истребителя, использующего историю вселенной X-COM.

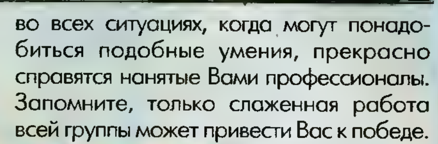
В этом году должен появится *X-COM: Alliance*, которого смело можно отнести к разряду 3D-shooter'ов на базе X-COM. И только одно еще обнадеживает фанатов игры: нам обещали, что шестой проект, еще не имеющий названия и даты релиза, будет таким же, как и первая игра серии, хоть и устаревшая графически, но по сплаву своих возможностей не имеющая достойных аналогов и на сегодняшний день.

**Наша группа приближается к известному всем Департаменту Защиты Виртуальной Реальности. Один из самых знаменитых оперативников Департамента недавно вернулся из очень горячей точки нашего города. Он расскажет вам о своем методе тушения «пожара войны».**

*После того, как широкой публике стало известно, что я знаком с оперативником Департамента Защиты Виртуальной реальности, ко мне стали приходить письма с просьбами о знакомстве с ним. К моему сожалению, пока это невозможно: Ранд слишком занят своей работой и не располагает временем для общения. В основном, эти письма содержали просьбы, связанные с помощью в прохождении той или иной игрушки. Я, конечно, передал эти обращения самому Ранду, но он отказался: мол, надо самим искать пути к победе. Но письма продолжали приходить, и мне пришлось уговорить его дать хотя бы несколько советов по поводу того, как начать игру, как обойти ее сложные моменты, как правильно выстроить общую стратегию победы. На это он, скрепя сердце, согласился.*

*Как уже известно всем постоянным читателям нашей газеты, недавно Ранд принимал участие в боевых действиях на территории королевства Арулько. Мне показалось совершенно естественным получить у него советы для тех, кто только собирается пройти весь тот тяжкий путь, который проделал мой друг. Ведь человеку, не обладающему опытом Ранда, иногда бывает тяжело даже правильно укомплектовать свою первую боевую группу. Итак.*



Ефим БЕРКОВИЧ, РАНД

«Создавая игру, Вы можете выбрать три варианта сложности: **легкий**, **нормальный** и **тяжелый**. Друг от друга они отличаются количеством солдат диктаторши, которые будут всячески осложнять Вам жизнь, а также уровнем их подготовки. Самые безобидные из ваших врагов одеты в *зеленую* форму, это так, новобранцы. *Краснорубашечники* поопаснее их, но ненамного. Гораздо лучше подготовлены *элитные гвардейцы*, одетые в *серую* форму, их при встрече надо стараться уничтожать первыми, иначе исход битвы может быть весьма печальным.

Я бы советовал при создании игры все-таки включать опцию **«дополнительное оружие»**, с ним играть интереснее. А вот **режим SF** (научно-фантастический) оказался довольно спорным. С одной стороны, бороться против мутантов не просто. С другой стороны, остающаяся на месте гибели их Матки зеленая субстанция, будучи намазана на бронежилет, повышает его защитные характеристики, что, как Вы сами понимаете, весьма полезно. Поэтому решайте сами.

Но вот игра создана, что же делать дальше? Во-первых, зайдите на сайт *Ассоциации наемников* и пройдитесь по всем линкам, расположенным на нем. Закупать оружие у Бобби Рея Вы сможете только после освобождения аэропорта в Драссене (не забудьте перед акцией отметиться на сайте). Во-вторых, прочитайте *письмо из института психологических исследований*. После этого, у Вас в выборе адресов появиться их баннер. Зайдите туда и введите полученный в письме *секретный код*. Протестировавшись в институте, Вы сможете сами принимать участие в битвах. Отвечая на вопросы теста, постарайтесь добиться результата в пятьдесят бонусных очков, они Вам пригодятся. Когда же будете рассказывать о своих способностях, можете смело признаваться в полном неумении пользоваться взрывчаткой, ремонтными наборами и медпакетами. Не бойтесь — во всех ситуациях, когда могут понадобиться подобные умения, прекрасно справятся нанятые Вами профессионалы. Запомните, только слаженная работа всей группы может привести Вас к победе.



Вы уже прошли *тестирование в институте*? Поздравляю! В Вашем распоряжении находится один боец — Вы сами. Я уже говорил выше, что в одиночку много не навоюешь, поэтому Вам, как и мне, придется обратиться к профессиональным солдатам — *наемникам*. Естественно, за свои услуги они захотят получать деньги, и немаленькие. А у Вас после проверки Ваших психологических и психических качеств осталось всего сорок две тысячи безусловных единиц. Существует два способа потратить эту сумму; к этому прибавьте один хитрый финт ушами. Сейчас расскажу поподробнее. Итак, Вы можете набрать себе группу солдат с самым низким жалованьем на максимально возможный срок. Так вот, этот путь абсолютно неправильный. Единственное место, куда без проблем попадают из своих пистолетов подобные неумехи, это спина собственного напарника. Второй вариант также очевиден: нанять ребят покруче и на менее длительный срок. Взяв двоих-троих помощников ценой 10-12 тысяч в неделю, Вы достаточно просто сможете пройти начало игры. Теперь насчет третьего варианта. Нанимаем на все деньги пятерых наемников покруче на один день. После сражения за Омерту берем в группу Иру (благо, она бесплатная). Всей толпой за исключением одного человека бежим освобождать Драссен. Оставшийся персонаж прорывается в Сан-Мону (ежели по дороге попадутся враги — пусть отступает). Его задача — найти в заброшенной шахте заначку местного главаря банды. Пособирав по дороге серебро, Вы легко наберете около 35 000. Так как платить



за оружие и страховку больше не надо, то этих денег хватит еще на пару дней. А за это время Вы можете освободить еще несколько шахт. Но учтите, если бандит узнает, что Вы украли у него деньги, он потребует их обратно, еще и с процентами. Конечно, можно перебить и его, и его помощников. Но это ухудшит мораль в Сан-Моне. Так что решайте сами.

Также в Сан-Моне можно достаточно легко заработать пять тысяч «зеленых», поставив на самого себя в боксерском поединке. Путем нескольких перезагрузок с сейва можно достаточно легко победить в состязании. Кстати, насчет сейвов, их нужно делать как можно чаще. Вынести целый сектор без перезагрузок практически невозможно. Но не надейтесь полностью только на сохранения перед ходом противников. Алгоритм второго Джаггед Альянса, в отличие от X-COM'а, просчитан таким образом, что перезагрузки не спасают от вражеских попаданий в следующем туре.

Теперь о самой **тактике ведения боев**. Ну, во-первых, надо запомнить раз и навсегда: Вы управляете не древнегреческой фалангой, а элитными наемниками конца второго тысячелетия нашей эры. Поэтому хождение строем, как и попытки заткнуть амбразуру грудью, мы оставляем своим врагам. Мы же лучше поползаем, в крайнем случае, походим пригнувшись. Хотя это занимает больше времени, зато и риска гораздо меньше. Но, в принципе, во время боя торопиться особо некуда. Всякое ручное оружие мы с радостью оставляем солдатам Дейдраны. Пусть они пытаются добежать до нас и порезать своими ножами. Покуда они доберутся до наших позиций, мы их спокойно перестреляем. Теперь о самом главном: всегда старайтесь на каждый момент боя иметь перевес в живой силе. Конечно, держаться слишком плотной группой не выгодно — враги могут и гранату бросить, но и разбегаться по всему сектору в поисках приключений также не стоит. Вы не на дуэли, а на войне. А на ней, как известно, все средства хороши. Поэтому не стесняйтесь пользоваться и теми видами оружия, которые запрещены по Женевской конвенции. Это касается и патронов, снаряженных пулями со смещенным центром тяжести, и гранат, заряженных боевыми отравляющими газами. Только надо всегда помнить, что первые практически бесполезны против одетых в бронежилеты противников, а вторые не действуют на тех, кто надел на себя противогаз.

Вообще, в игре присутствуют **три вида патронов** к огнестрельному оружию. *Патроны с синей маркировкой* наносят больше повреждений небронированному противнику. К ним относятся пули со смещенным центром тяжести и патроны с дробью. *Красные патроны* снаряжены бронебойными зарядами, конечно, на танк они особо не подействуют, зато любой бронежилет пробьют за милую душу. Они также весьма неплохо пробивают стволы деревьев. Поэтому ежели противник засел за деревом и оттуда поливает Вас огнем вперемежку со словесной грязью, пользуйтесь патронами с красной маркировкой. Однако надо помнить, что повреждения они наносят самые малые. Ну, а про *белые патроны* я не могу сказать ничего особенного — это самые обычные заряды. По степени воздействия они находятся между первыми и вторыми.

Но, естественно, патроны Вам ничем не помогут, если в руках нет того, из чего ими стреляют. В наш век унификации боеприпасы подходят обычно не к одному и даже не к двум **видам оружия**. Итак, у Вас в руках может быть один или два *пистолета* или *пистолета-пулемета*. На дальнюю дистанцию из них не выстрелишь, но для начала сойдет. Лучшее оружие этого класса в игре — Мак 10. Оружие классом повыше — *автомат*. Стреляет дальше, да и убойная сила у него обычно выше. Самый лучший автомат из найденных мной — фн-фал. Для стрельбы на самые большие расстояния нужна хорошая *винтовка*. Для любителей и профессионалов это — СВД. Ну, а если врагов много, нет ничего лучше ручного *пулемета* Калашникова. Помните только, что практически все виды оружия надо вовремя ремонтировать, иначе во время самого ответственного боя Вы можете остаться у разбитого корыта, иначе говоря, с винтовкой или пулеметом с заклиненным стволом. Все виды оружия в игре можно *улучшать*, навешивая на них дополнительные модули. Подобные апгрейды увеличивают скорость стрельбы, повышают дальнобойность и прицельность. А самое главное — пули, выпущенные из улучшенного оружия, будут наносить Вашим врагам больше повреждений. Надо только учесть, что многие модули апгрейда получаются не из одной и даже не из двух частей, поэтому проявите творческую смекалку и конструкторские способности.



**Парочка советов напоследок**

Перед входом в Медуну находится танковая застава. Атаковать ее из легкого стрелкового оружия бессмысленно, даже если у Вас есть подствольные гранатометы и минометы. Самое лучшее оружие против этих бронированных монстров — это базука. Также довольно неплохо против них Вам может помочь и ракетомет с большим запасом ракет.

Если Вы все-таки решитесь на борьбу с мутантами, против их прародительницы используйте гранаты с газом (черного цвета с черепом и костями). Бросили гранату (а лучше — две), спрятались за угол и через 4-5 туров вылезайте добивать...»

*— Спасибо за советы, Ранд, я думаю, ты помог нашим читателям в их выборе.*

*— Не за что, против одних врагов сражаемся, надеюсь, когда-нибудь и читатели смогут помочь мне.*

**В нашем детском саду вы можете смело оставлять своих детей — с ними ничего не случится. Их будет охранять знаменитый Кузя, освободительные походы которого стали уже легендой.**

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ КУЗИ

Наталья ГРАДОВАЯ

## ЭНЦИКЛОПЕДИЯ БОЕВИКА

*Не всегда новое — самое лучшее. Частенько приятным открытием становится и хорошо забытое старое. В нашем случае речь идет о старой аркаде* ***«Приключения Кузи»*** *производства Interactive Television Entertaiment (ITE). Геймеры с солидным стажем наверняка вспомнят и саму игрушку, и ее нетривиальную историю. Легенды гласят, что первые серии были выпущены еще для платформы «Commodore» почти десять лет назад. Не правда ли, внушительный срок. Когда оказалось, что игра более чем живуча (во всяком случае, «Commodore» она пережила), ее адаптировали для игровых приставок. Теперь же «Приключения Кузи» вышли на CD-ROM'ах для PC. О них и речь.*



Видимо, мы уже никогда не узнаем, кто именно из создателей этой игры придумал этого милого ушасто-рогатого персонажа — Кузю. Но, очевидно, некто гениальный, принимая ванну, все-таки воскликнул сакраментальное «Эврика!!!» и выдумал не просто Кузю, а поистине Супер-кузю. Он уникален — наш герой, созданный по образу и подобию голливудских суперменов, но с изрядной долей юмора. Не спорю, Стивен Сигал неподражаем в драках, Брюс Уиллис способен прыгнуть с высоченного моста на плывущее судно, а Шварценеггер умеет водить истребитель с вертикальным взлетом. Вспомним еще Сандру Буллок и ее летающий автобус. Круто, не спорю. Но никто из них не сравнится по крутизне с маленьким глазастым Кузей, бесконечно преданным своей возлюбленной. Я не встречала героя (за единственным, пожалуй, исключением) более универсального, многогранного и стойкого. К тому же, все трюки, которые мы видим на экране, он проделывает лично — никаких каскадеров! Узнаете? Может быть, именно Джеки Чан и вдохновил того легендарного купальщика?

Подобно бесконечному сериалу, разворачивается перед нами картина жизни и приключений отважного Кузьмы. Тихо и скромно жила его семья в своем тихом и скромном домике. История умалчивает, чем именно не угодили Кузя и его родные коварной и злобной волшебнице Стелле.

Впрочем, как известно, волшебники вспыльчивы и несдержанны, чтобы их разозлить, много не надо. Быть может, Стелла споткнулась об игрушку, забытую на дорожке Кузератом, младшим сынишкой Кузи, — и обиделась. Так или иначе, ее месть не заставила себя долго ждать: зловредная чародейка похитила всю Кузину семью, не отказав себе в удовольствии лично сообщить главе семейства, чьих это рук дело. Ведь искать несчастных жертв ее коварства неимоверно трудно. Судя по всему, Стелла располагает великим множеством неприступных резиденций. И в каждой игре Кузьме приходится искать новый, единственно верный путь. Но, как известно, отрицательные персонажи боевиков обычно переоценивают свои возможности и недооценивают силы противника. Наш сериал не исключение. «Тебе никогда их не найти!» — самоуверенно заявляет Стелла. И... ошибается? Я надеюсь на это, потому что именно от вас, мой читатель, и зависит судьба Кузи, Кузелины и их маленьких Кузелят.

Надеюсь также, что у Вас крепкие нервы, и зловещее предостережение Стеллы: «Кузьма, я за тобой наблюдаю!», ее демонический смех и скрип ногтей по экрану Вашего монитора не выбьют Вас из колеи и не заставят дрогнуть Вашу руку.

«Ну что ж, поехали потихонечку... (или поплыли, полетели, попрыгали...)» — произносит ритуальную фразу Кузя в начале каждой игры — почти как Великий Арнольд со своим знаменитым: «Я вернусь!», не правда ли? Сериал хорош тем, что Вы можете выбрать любую из серий и пережить вместе с Кузьмой его приключения. Но, что бы Вы ни выбрали — помните, непримиримый Кузин недруг действительно наблюдает за Вашими совместными усилиями и строит козни.

Начнем, пожалуй. Просто-таки рвет душу на части, когда видишь несчастную Кузину семью за решеткой массивной клетки. Полны слез глаза печальной Кузелины, которая просит мужа спасти ее и детей. Старая уродливая ведьма превращается в ослепительную красавицу с черной душой и безжалостными глазами. «Они мои!» — утверждает она со смехом. Но Кузя уже близко. Осталось пройти ***ледяную пещеру***, перепрыгивая с одного ледяного сталагмита на другой. И учтите, хрупкие ледяные столбы могут внезапно провалиться, и наш герой потеряет жизнь, а их всего-то три. Следуя запутанным маршрутом, соберите золотые кувшины и обязательно запомните символы, которые появятся в верхней части экрана — это ключи. Не приближайтесь к боксерским перчаткам — они дерутся. Допрыгали до лесенки? Открывайте замки с помощью ключей. Вы победили! Ура! Что, слишком просто? Ничего, все еще впереди, а пока запомним, что в *«Ледяную пещеру»* вполне может играть Ваш младший брат или маленькая дочка.

А на этот раз путь к логову Стеллы только один — по дну реки. Вооружившись маской и ластами, ***Кузя-ныряльщик***






смело спускается под воду. Вот он плывет, забавно помахивая хвостиком. Что такое? Вы засмотрелись на сундучок с сокровищами, а Кузьму проглотил огромный сом? «Эй, друг, не зевай!» — мягко укоряет Вас Кузя, потеряв еще одну жизнь при встрече с крабом. Но вот и личный причал волшебницы. Кузьма тихонько выбирается на сушу, торопится вверх по каменным ступеням, ведущим внутрь горы. Это здесь! Победа близка, осталось лишь дернуть за веревочку. Угадайте нужный номер — и Кузя обнимет свою семью. А если не угадаете — связанный по рукам и ногам Кузьма будет катапультирован из замка Стеллы, чтобы начать свой путь сначала.

Вам уже кажется, что я преувеличиваю, расписывая Кузю, как непревзойденного героя? А часто Вам встречался боевик, где в одной серии герою приходилось бы спускаться вниз по течению реки на скользких **бревнах**, а в следующей — мчаться с огромной скоростью на **скейте** по мосту над пропастью? Да еще этот мост настолько дряхлый, что можно в любой момент улететь в пропасть. А знаете, чего стоит Кузе столкновение с плотиной бобра? Правильно, еще одной жизни. Кузя останется лежать бездыханным на куче бревен, а на скейте продолжит путь слегка оглушенный катастрофой бобер.

В кромешной тьме подземного **лабиринта** сдадут нервы у кого угодно, но наш герой, как всегда, безупречен. С уверенностью опытного спелеолога пробирается Кузьма по бесконечным узким коридорам. Будьте осторожны, как всегда, его подстерегают смертельные ловушки, устроенные Стеллой.

А в этот раз злая волшебница похитила Кузину семью в разгар снежной, холодной зимы. Все дороги занесло сугробами. Бедные Кузелина и дети! Как холодно и одиноко им в плену у неугомонной злодейки. Держитесь, помощь близка! Кузьма прорвется к Вам сквозь снежные заносы, ведь он мастерски владеет **сноубордом**. Правда, Стелла тоже знает об этом, поэтому посылает навстречу Кузе огромные снежные шары и вредных, смертельно опасных Снеговиков. Мчится Кузьма по снежной трассе, ветер свистит в ушах. Ваша задача — увернуться от шаров, ни в коем случае не пропустить трамплин, который поможет Кузьме перепрыгнуть хижину бобров. А когда дорогу нашему герою преградит оживший Снеговик, прицельтесь хорошенько — пли! Попали? Поехали дальше. И не тормозите на поворотах!

Изобретательность Стеллы не знает границ. Она прятала Кузину семью и на вершине неприступной скалы, и в чаще глухого леса, и в затерянной долине среди высоченных гор. Но Кузьма никогда не сдается. Он становится **скалолазом**, будучи опытным следопытом, он прекрасно ориентируется **в лесу**, оседлав **санки**, вихрем спускается в укромную долину. Как бы далеко не запрятала злопамятная колдунья Кузелину и малышей, их папочка найдет способ добраться до них. Он рискнет взлететь на стареньком **самолете**, а Стелла попытается остановить его с помощью (ни много, ни мало) грозового фронта! Она даже «заминирует небо» воздушными шарами, с бомбами вместо корзин. Будет нужно — Кузьма и сам воспользуется **воздушным шаром**, прыгнет **с парашютом**, он вообще не боится высоты.

Действие следующей серии происходит на заброшенной горной дороге. На этот раз Кузьма, внимательно глядя вперед, мчится **на мотоцикле** спасать свое семейство. Дорога действительно неухоженная, за любым поворотом можно обнаружить давний завал или свежую яму... Постойте-постойте, ведь и завалы-то свеженькие. Ох уж эта неисправимая Стелла! Представляете, как она неистовствует, проигрывая в очередной раз. Вот и сейчас она пытается запутать Кузьму, направить его мотоцикл в тупик или подстроить столкновение... Что такое? Ей удалось это темное дело: Кузьма потерял жизнь, мотоциклом завладел козел, и зло торжествует. Увы, случается и такое. Но не горюйте, разве неистощимый оптимизм нашего героя еще не заразил вас? Начнем сначала, опять и снова, и Кузя обязательно победит!

Вот едет он на дрезине, отдавая себе отчет, что в любой момент впереди может показаться **поезд**, мчащийся навстречу. Главное, избежать столкновения, вовремя свернув на другой путь, и в нужную сторону. А Стелла уже в диспетчерской, переводит стрелки, и все больше и больше поездов сворачивают навстречу дрезине. Не подведите Кузьму, будьте внимательны и дальновидны, ведь счастье целого семейства зависит сейчас от Вашей реакции и сообразительности. Вы справились? Ура! И, согласно канонам сериала, хеппи энд! Получила по заслугам неугомонная ведьма, хитроумные механизмы обернулись против хозяйки: теперь уже ею, связанной по рукам и ногам, выстреливает катапульта, и Стелла улетает за облака. Неизвестно, где она приземлится, хотя надеяться, что мы избавились от нее навсегда, все же не стоит. Но не будем портить эти счастливые минуты размышлениями о будущих невзгодах. Посмотрите, как трогательно обнимает Кузя свою любимую семью, ради которой он преодолел немыслимые препятствия, избежал множество смертельных ловушек. Покинув ненавистную клетку, маленькие Кузерат и Кузерут, наслаждаясь свободой, умчались к друзьям делиться впечатлениями. А Кузьма увел свою возлюбленную в укромный уголок леса... О, смотрите, смотрите! Аист летит!

